天羅万象
ビジュアルブック
TENRA BAN-SHOW
VISUAL BOOK

著：井上純弌ほか

HOBBY JAPAN

天羅万象
ビジュアルブック

井上純弌／天羅万象制作チーム

Hobby Japan

アーキタイプ名：

ヨロイ乗り&ヨロイ(人型)

YOROI-NORI & YOROI

竜砲

武器修正	+9
射率	4
射程	1km
装填数	6

（フル装填済み）

能力値(ヨロイ乗り／ヨロイ)

体力	3／7（10）	活力	6／14
敏捷	5／7（10）	霊力	20
知覚	4／6（9）		
知力	4／–	業	16／108
心力	6／–	宿業	30／60
共感	4／–	明鏡の業	65（+3）

能力値は／の左側がヨロイ乗り、右側がヨロイ
（）内は明鏡修正済みの能力値

●負傷ゲージ

ヨロイ乗り

軽傷／重傷／致命／死亡
3／ 2／ 1／ 1

ヨロイ

軽傷／重傷／致命／死亡
7／ 4／ 2／ 1

●技能

〈観察〉 中級
〈作法〉 初級
〈接合〉 中級
〈帝王学〉 初級

選択

〈初級の技能3つ〉（一般、専門、問わず）

●所持品

平服、搭乗服、珠剣用の《珠》10個、ヨロイ太刀（爆射槍）用の《珠》30個、竜砲用の《珠》20個、緊急時用の野外装備、応急手当用の薬箱、数枚の小判（搭乗服に縫い込み）

●因縁

・恋　愛：ヨロイへの愛情（中級）
・その他：父（母）へのまたは国への忠誠（中級）

背景

君は領主の子として天羅に生を受けた。

数えで6つになった年に、君の父親は君専用の明鏡を調整してくれた。父親の予想以上に明鏡と君はうまく同調し、そして父親が君のためのヨロイをあつらえてくれるまで、そう長い時間はかからなかった。

初陣はヨロイが完成するのとほぼ同時だった。

明鏡を通して見る戦場はまるで夢の中のようであり、明鏡を通して見る兵士たちは、無邪気な戦争ごっこのコマとしか映らなかった。

君にとっては目の前の兵を屠るのも、庭で見つけたクモの脚をもぐのも、同じことだった。

君のヨロイが敵兵の両足をつかみ、そこから彼を二つに引き裂くのを、君はくすくすとほほ笑みながら見ていた。

味方の兵が、ヨロイから降りた君を見て、ひどく驚いたのをおぼえている。

あの初陣から、どれだけの月日がたったろうか？

君は今でもヨロイ乗りだ。

爆射槍

武器修正	+4（7）
射率	1
射程	–
装填数	16

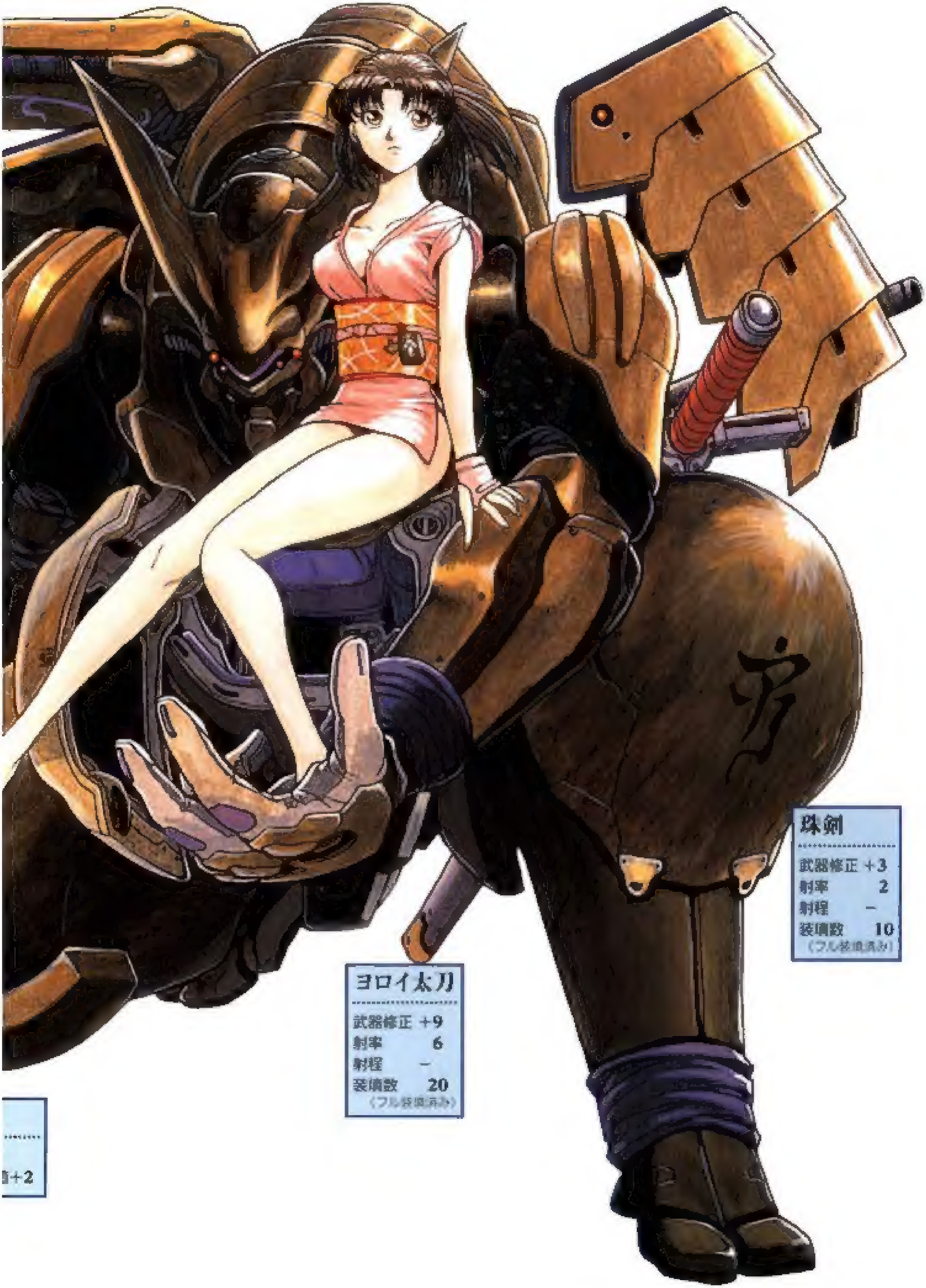
（（）内は《珠》使用時）

疾走輪

移動速度3倍、
回避行動に能

●特殊ルール

・ヨロイに搭乗しているヨロイ乗りは、ダメージを自分の負傷ゲージにも割りふることができる。
・接合中のヨロイ乗りが消費した"気合"は明鏡の"業"となる。
・接合中のヨロイ乗りは明鏡の"業"を消費して"因縁"を作成することができる。



ヨロイ太刀

武器修正	+9
射率	6
射程	—
装填数	20

（フル装填済み）

珠剣

武器修正	+3
射率	2
射程	—
装填数	10

（フル装填済み）

…+2

アーキタイプ名：

ヨロイ狩り
YOROI-GARI

●能力値

体力	7	活力	14
敏捷	8	霊力	20
知覚	8		
知力	4	業	71／108
心力	6	宿業	30／60
共感	3		

●負傷ゲージ

軽傷	重傷	致命	死亡
7	4	2	1

●技能

<意志力>	中級
<作法>	初級
<射撃戦闘>	中級
<接合>	中級
<帝王学>	初級
<白兵戦闘>	上級

選択

<中級の技能1つ>（一般、専門、問わず）
<初級の技能2つ>（一般、専門、問わず）

●所持品

胴丸、珠装填筒（〈珠〉15個入り）、200文

●因縁

・感情：ヨロイに対する憎悪（中級）
・感情：強さへのあこがれ（中級）

背景

負け戦となってしまった戦場、そこにヨロイごと置き去りにされ、落ち武者狩りの手に捕えられて以来、ヨロイは君の身を守るものではなく、嫌悪し、憎むべき対象になった。

強大な力が欲しかった。誰にも捨てられないように、誰にも触れられないように、誰にも、負けないように。

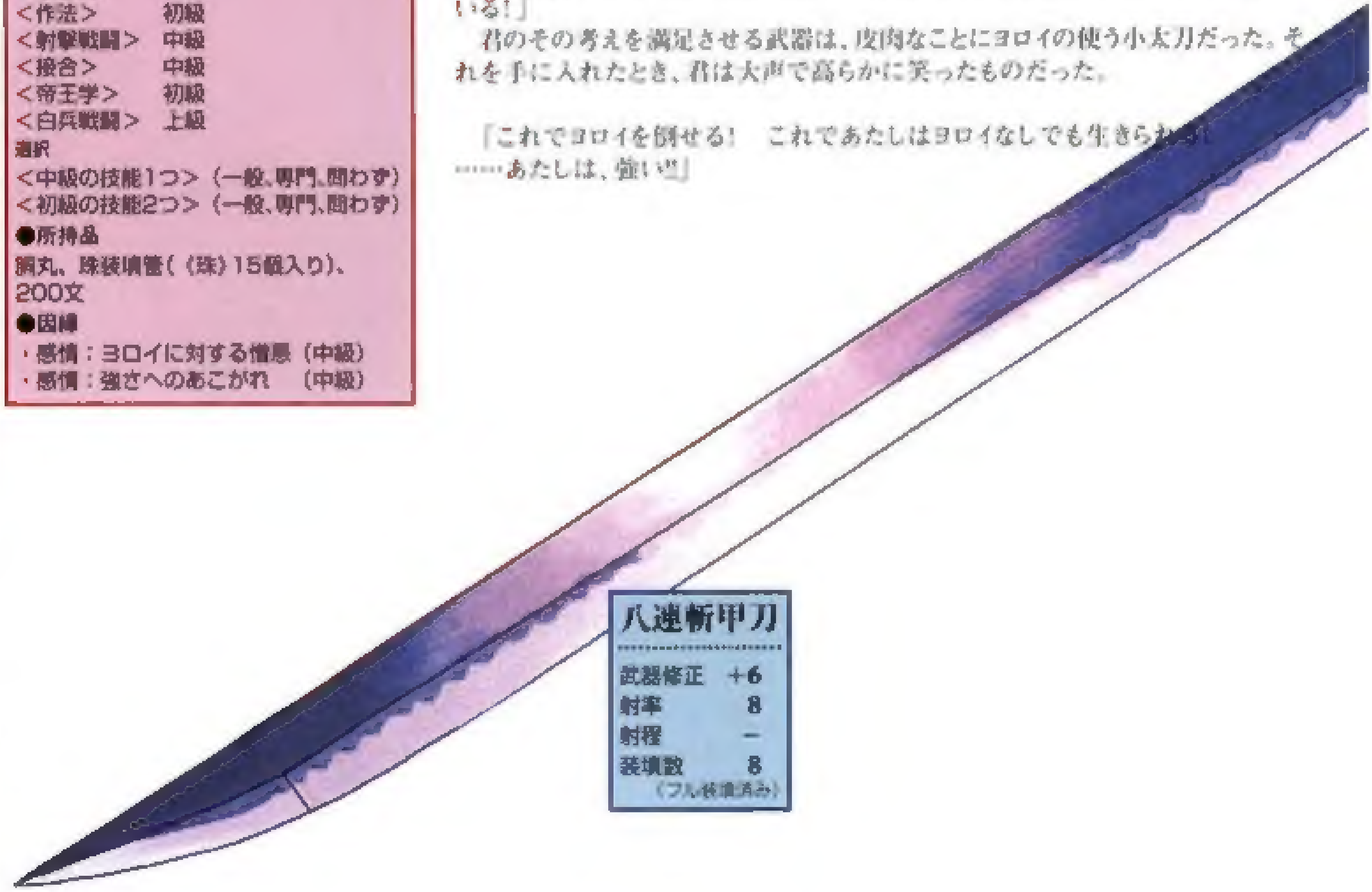
君は、ヨロイに守られてひ弱かった体を鍛えに鍛えた。まるでそうすることが自分の過去をぬぐい去る唯一の手段であるかのように。

君は、ヨロイとの闘い方をおぼえた。まるでそうすることが君の身に起こったことを忘れる唯一の手段であるかのように。

「そうだ！　ヨロイを砕くためにはヨロイほどの打撃を加えることのできる武器がいる！」

君のその考えを満足させる武器は、皮肉なことにヨロイの使う小太刀だった。それを手に入れたとき、君は大声で高らかに笑ったものだった。

「これでヨロイを倒せる！　これであたしはヨロイなしでも生きられる！
……あたしは、強い!!」



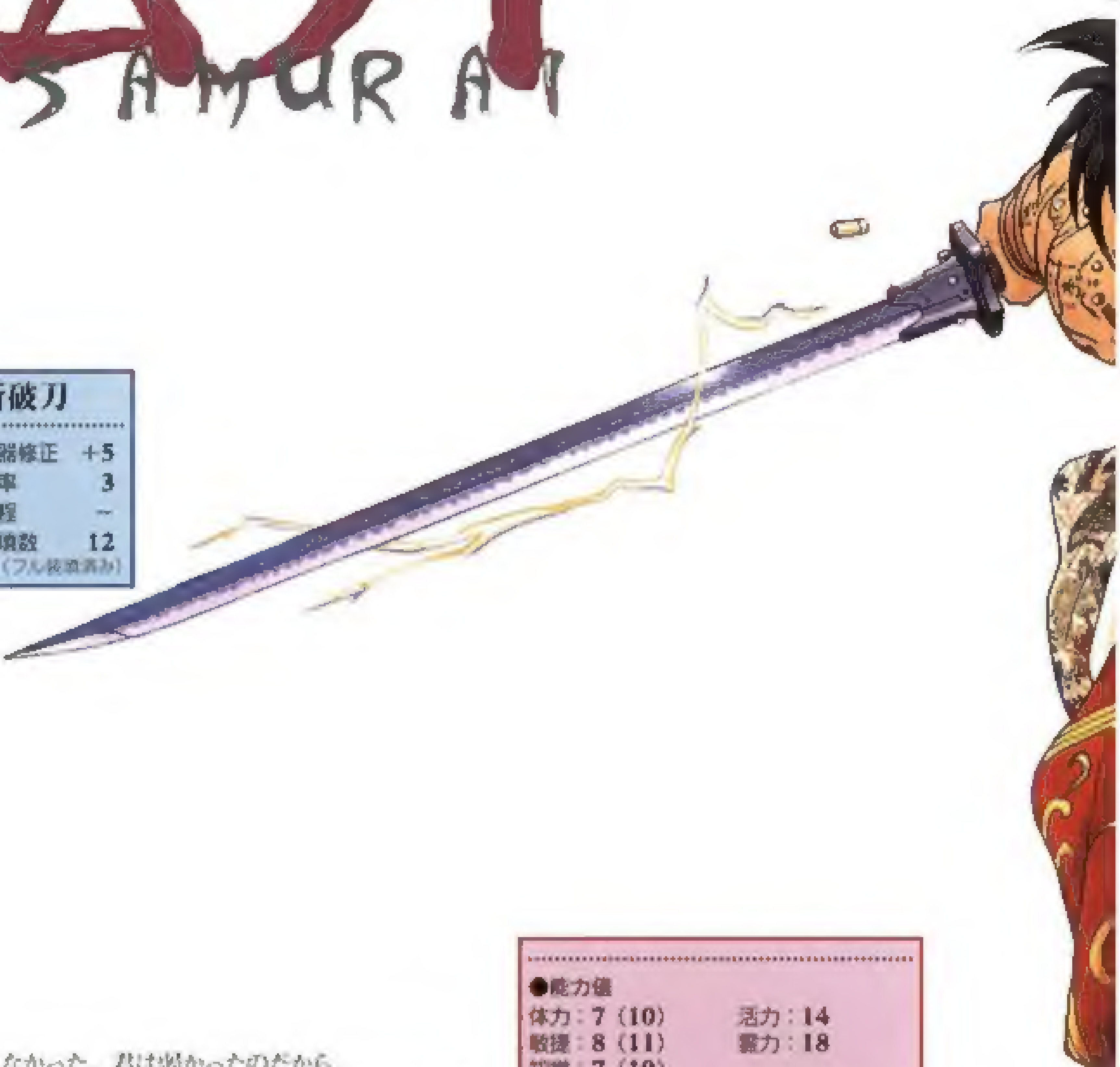
八連斬甲刀

武器修正	+6
射率	8
射程	−
装填数	8 （フル装填済み）

脇差
武器修正 +2
射率 －
射程 －
装填数 －
珠手榴弾
武器修正 8
射率 1
射程 15m
装填数 －（2個）
（珠手榴弾の起動には1ポイントの霊力の消費が必要。爆破半径は4m）

アーキタイプ名：

サムライ
SAMURAI



斬破刀

武器修正	+5
射率	3
射程	—
装填数	12

（フル装填済み）

背景

あの時、君には守れなかった。君は弱かったのだから。
あの時、君の中で大切な何かが壊れた。それ以来、君の中に暗い炎が灯った。
暗い暗い炎が………。

「力…力が欲しい……何にも失わないように……奪われないように。」

あの時からどれくらいの年月がたったのだろう。
君は、熱にうなされたように力を求めた。人の殺し方もおぼえた。他人をあざむくやり方も知った。
そして、そんなある日。君を助けた陰陽師がこう言った。

「力が欲しくないか？　必要なのだろう。お前には力を手に入れる器がある。」

君は、そのことばに飛びついた。そして君はサムライになったのだ。

心の中の炎はあの時のように熱く………暗い。

●能力値

体力：7（10）　活力：14
敏捷：8（11）　霊力：18
知覚：7（10）
知力：3　業　：73／108
心力：6　宿業：30／60
共感：5
（）内はサムライ起動時の能力値

●負傷ゲージ

軽傷／重傷／致命／死亡
7／　4／　2／　1

●技能

<意志力>　中級
<格闘戦闘>　中級
<白兵戦闘>　中級
選択
<中級の技能1つ>（汎用、専門、問わず）
<初級の技能2つ>（汎用、専門、問わず）

●所持品

壊れかけた胴丸、斬破刀用の〈珠〉15発、小銭少々

●因縁

・感情：弱さに対する憎しみ　（中級）
・不幸：「一番大切なもの」の死（中級）

サムライ能力

戦闘能力：3
() 内の能力値で判定することができる
再生能力：2
1ラウンドごとに2ポイントの活力が回復する
憑依能力：1　特に関係なし
消費霊力：4ポイント
持続時間：【心力】ラウンド
(6ラウンド)
埋め込んだ〈珠〉の数：25個

クナイ

武器修正	+2
射撃	[illegible]
射程	10m
装填数	（たくさん）

アーキタイプ名：蟲サムライ
MUSHI-SAMURAI

背景

君は、ヤツを倒した。ヤツは、のたうちながら君に許しを求めた。
君は自分でも驚くほど酷薄になり、そんなヤツを罵倒した。
そして、なぶり殺した。
それから数日が過ぎた。
君は、心の中にポッカリと空いた穴に気づいた。
ヤツを殺したときに空いた穴だった。
君は、その穴をふさごうとするように酒を飲んだ。酒はその穴に向かって、落ちて行くようだった。
そんなある日、したたかに酔って歩く君を呼び止める声がした。
振り向いた君の足に、熱いものが刺さった。反射的に刀を抜き、一刀のもとに相手を切り倒す。
たっぷり1秒後、無念の表情を顔に刻んで、少年の上半身が道に落ちた。その顔は、十になるかならないかの少年の顔は、最初にヤツに切り込んだときの君と同じ顔をしていた。
足に刺さった小柄が、チャリンと軽い音を立てて道に落ちる。

君は、ひさしぶりに吐いた。

傷は、もうふさがっていた。

●能力値

体力：8（11）	活力：16
敏捷：8（11）	霊力：20
知覚：7（10）	
知力：4	業　：74／108
心力：6	宿業：30／60
共感：3	

（）内はサムライ起動時

●負傷ゲージ

軽傷／重傷／致命／死亡
8／　4／　2／　1

●技能

<<>蟲術>　初級
<操気術>　中級
<白兵戦闘>　上級
選択
<中級の技能1つ>（汎用、専門、問わず）
<初級の技能2つ>（汎用、専門、問わず）

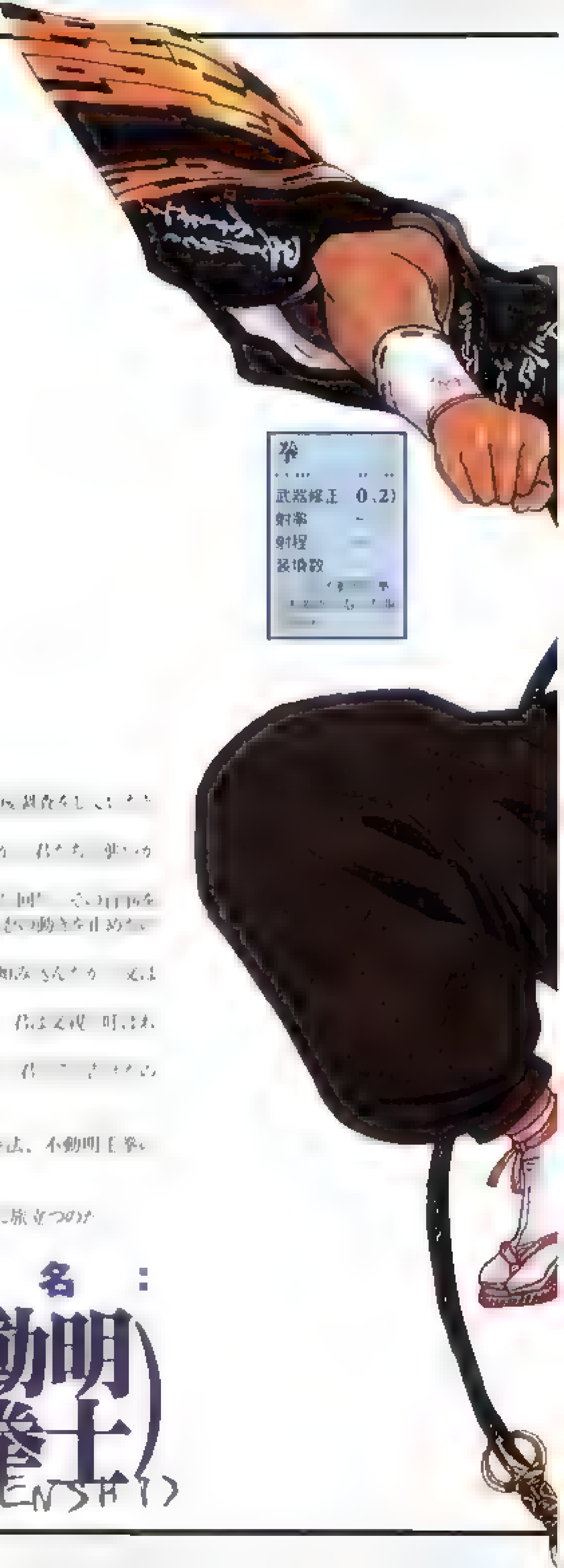
●所持品

着流し、羽織、〈珠〉10個、小判数枚

●因縁

- 不幸：「一番大切なもの」の死（中級）
- 禁忌：殺人または行為に関する禁忌を一つ（中級）

サムライ能力
戦闘能力：3
□ 内の能力値で判定することができる
憑依能力：1　特に制限なし
消費霊力：2ポイント
持続時間：【心力】ラウンド（6ラウンド）
埋め込んだ〈珠〉の数：20
小柄
武器修正　+1
射撃　1
射程　10m
装填数　（1本）
投与されている蟲
再生蟲：10ポイント分。
1ポイントごとに1つの負傷ゲージをクリアできる。



拳
武器修正	0(2)
射率	–
射程	—
装填数	

背景

あれは君が少年のときだったろうか

戦は味方の勝ちに終わり、君は父親に連れられて戦場に事後調査をしにきたところだ[illegible]

突然、死体の山が持ち上がり、その中から現れた3体の[illegible]が君たちに襲いかかった!

そして君は見[illegible]、君の父親が[illegible]慌てることな[illegible]を[illegible]、その[illegible]を[illegible]、強[illegible]、そして[illegible]、[illegible]の動きを止めるのを

君は[illegible]感動し、父親[illegible]な技を教えてくれ[illegible]頼みこんだが、父は[illegible]も[illegible]大きくなったら[illegible]

その事件を忘れることができないまま数年が過ぎたある日、君は父親に呼ばれた

訪ねてみると父親は今まで見たこともないような[illegible]で[illegible]君[illegible]

「これからお前に[illegible]我が宗派に伝わりし強力無比の無敵の拳法、不動明王拳を伝授する」

それから数年、君はついに拳法を身に付け、今、戦乱の世に旅立つのだ

アーキタイプ名：法師(不動明王拳士)

HOUSHI (FUDOMYOOKENSHI)

●能力値

体力	6	活力	12	
敏捷	7	霊力	22	
知覚	5			
知力	4	業	53	108
心力	7	宿業	30	70
共感	7			

●負傷ゲージ

6	3	2	1

●技能

<格闘戦闘> 上級
<操気術> 中級
<法術> 中級
<話術> 中級

<中級の技能1つ>（汎用、専門 問わず）
<初級の技能2つ>（汎用 専門、問わず）

●[illegible]

法具、仏具、墨染め、旅装

●因縁

禁忌　不動明王拳を使用しない（中級）
・禁忌　戒律としてなにか設定すること（中級）

蹴り

武器修正　1（3）
射率
射程
装填数

●能力値

体力	4	活力	8
敏捷	7	霊力	28
知覚	6		
知力	7	業	53／108
心力	7	宿業	30／70
共感	5		

●負傷ゲージ

軽傷	重傷	致命	死亡
4	2	1	1

●技能

＜説得＞　中級
＜陰陽術＞　中級
＜法術＞　上級
＜話術＞　中級

選択

＜中級の技能1つ＞（汎用、専門、問わず）
＜初級の技能2つ＞（汎用、専門、問わず）

●所持品

法具、仏具、墨染め、（式紙）、数珠、筆記用具、旅装、金、煙草＆キセル

●因縁

・目的　危険を楽しむ（中級）
・禁忌　戒律としてなにか設定すること（中級）

金剛杖	
武器修正	+3
射率	
射程	-
装填数	-

背景

君は、法を学ぶうち、大きな矛盾に気が付いた。
法では、殺生を禁じている。しかし、生き物は何かを殺し、食らわなければ生きてはいけない。師匠には、植物ならいい、精進料理である、と。
「師よ！　命は皆生き物だと法は教えているのに、なぜ我々は草のみ食らうのでしょうか？　それは差別なのではないでしょうか」と問うた。
君を満足させるような答えは得られなかった。食らわなければ生きてはいけない。自然に生きよと法は教える。君は欲求を抑えるのをやめた。

君は殺しを愛しているのだ。

さすがに人を殺すのは、ためらわれた。動物を殺すのはおもしろくなかった。だから、妖を滅ぼすことにした。
なかなかおもしろい。さらに他人にも感謝された。これが君の天職だと思えた。妖を効率よく滅ぼすために陰陽の術もおぼえた。
君は各地を放浪し、人に仇なす魔物を調伏していた。しかし、君はとある事件で、妖にも心があることを知った。君は、再び悩んだ。今まで滅ぼした妖の供養に人生をかけるつもりだった。
そんなある日、君のもとに一体の骸が届けられた。その不自然な骸は、君に殺すことでしか救えぬモノもいることを教えた。
君は欲求を抑えるのをやめた。

アーキタイプ名：外法師

金剛索	
武器修正	+1
射率	-
射程	10m
装填数	

● 〈式〉アーキタイプ

〈式〉1 戦闘用(〈式札〉)	
作成ポイント	8
消費霊力	4
爆破能力	5
憑依能力	1
[redacted]	2
成功値	1
活力	4
[redacted]	なし

〈式〉2 戦闘用(〈式札〉)	
作成ポイント	10
消費霊力	5
爆破能力	6
飛翔能力	1
憑依能力	1
能力値	2
成功値	1
活力	4
感覚結合	なし

〈式〉3 攪乱用(その場で作成)	
作成ポイント	14
[redacted]	7
気体化能力	あり
[redacted]	3
[redacted]	2
[redacted]	3
[redacted]	2
活力	6
感覚結合	あり

〈式〉4 封印用(その場で作成)	
作成ポイント	14
消費霊力	7
[redacted]	あり
飛翔能力	2
憑依能力	3
能力値	3
成功値	2
活力	6
感覚結合	なし

アーキタイプ名：

鬼法師

背景

[illegible]

●能力値

体力	7	活力	14	
敏捷	7	霊力	28	
知覚	6			
知力	6	業	53	108
心力	8	宿業	45	80
共感	7			

●負傷ゲージ

7	4	2	1

●技能

<格闘戦闘>　中級
<[illegible]>　中級
<事情通>　中級
<神通力>　上級
他
<初級の技能4つ>（汎用・専門 問わず）

●所持品

髪染め、僧衣、数珠、深編笠、尺八

●因縁

不幸　里の喪失　（中級）
目的　鬼の生き方を探す　（中級）
感情　鬼のプライド　（中級）

万
象

アーキタイプ名：

鬼サムライ
ONI-SAMURAI

背景

君は忌み子であり、呪われながら育った
理由は[illegible]不可避。君の母親が鬼だという事[illegible]
君は認めてほしかった。君の存在を。君がここに生きていることを
君は剣に腕を磨いた。強くなれば、戦うことができれば、自分がここにいることを皆が許してくれるかもしれないから
君はサムライを夢見た。もっと強くなりたかった。誰よりも強ければ、皆が君のことを認めてくれるかもしれないから
月日が流れて、君は戦陣で数え切れないほどの首級を上げたが、そんな君にかけられた言葉は、決して優しいものではなかった

「さすがは鬼畜生よな。化け物じみた戦いぶりとはまさに彼奴のこと[illegible]」

君はそう言われたのだ
その晩、君は故郷と呼ぶにはあまりに寒々しい、君の生まれた土地を去った
君が認められ、生きていける場所を探しに
たとえこの世界のどこにも、そんな場所など無かったとしても

●能力値

体力	7（11）	活力	14	
敏捷	8（12）	霊力	24	
知覚	7（11）			
知力	5	攻撃	75	108
心力	7	防御	45	70
共感	5			

●負傷ゲージ

軽傷	重傷	致命	死
7	4	2	1

●技能
<意志力>　中級
<格闘戦闘>　中級
<事情通>　初級
<神通力>　初級
<白兵戦闘>　中級
以下
<初級の技能3つ>（汎用、専門、問わず）

●所持品
薄汚れた服　（銖）15個、酒

●因縁
感情　孤独感　（中級）
感情　鬼であることの劣等感　（中級）
感情　功名心　（中級）

珠槍
武器修正 +4(6)
射撃 4
射程 −
装填数 16
(フル装填済み)
サムライ能力
戦闘能力 4
できる
打撃能力 2 ダメージに+2
憑依能力 1 特に関係なし
消費心力 4
持続時間 [心力]ラウンド
(7ラウンド)
埋め込んだ(珠)の数 30個
打刀
武器修正 +3(5)
射撃 −
射程 −
装填数 −

●能力値

体力	5	活力	10（15）
敏捷	6（8）	霊力	22
知覚	5		
知力	5	業	57／108
心力	6	宿業	35／60
共感	3		

[illegible]

●負傷ゲージ

軽傷	重傷	致命	死
5／	3／	2	1

●技能

<観察> 中級

<蟲術> 上級

その他

<中級の技能2つ>（汎用、専門、問わず）

<初級の技能3つ>（汎用、専門、問わず）

●所持品

蟲のエサ、罠、収集箱、旅装、薬草

●因縁

- 感情 弱者に対する憐れみ （中級）
- 感情 弱者に対する憎しみ （初級）
- 感情 蟲（トモダチ）への愛（中級）

●その他の投与されている蟲

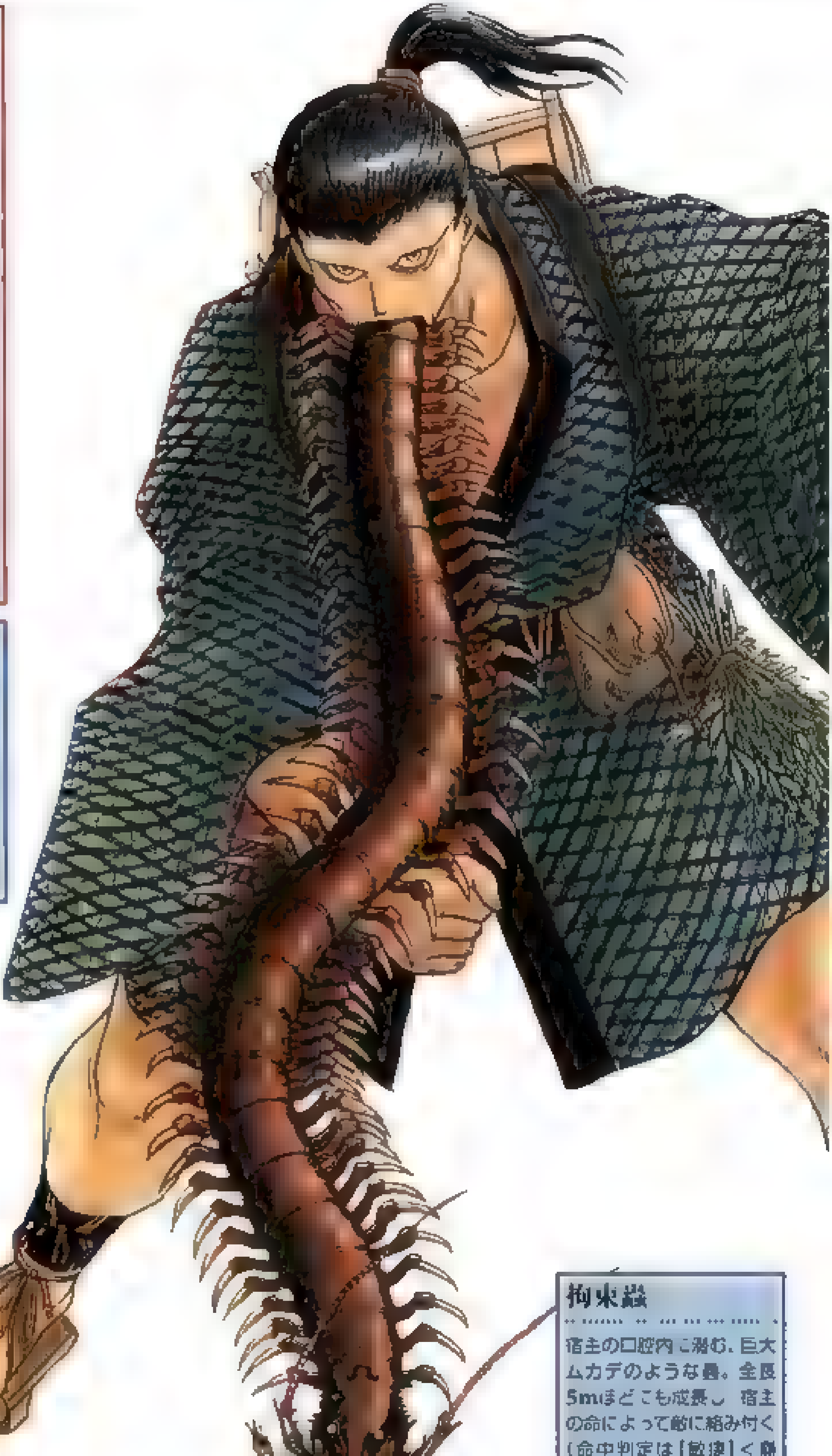
牙爪蟲 [illegible]

任意で全身を鋼のごとく硬化させる。

再生蟲 15ポイント分。1ポイントごとに1つの負傷ゲージをクリアできる。

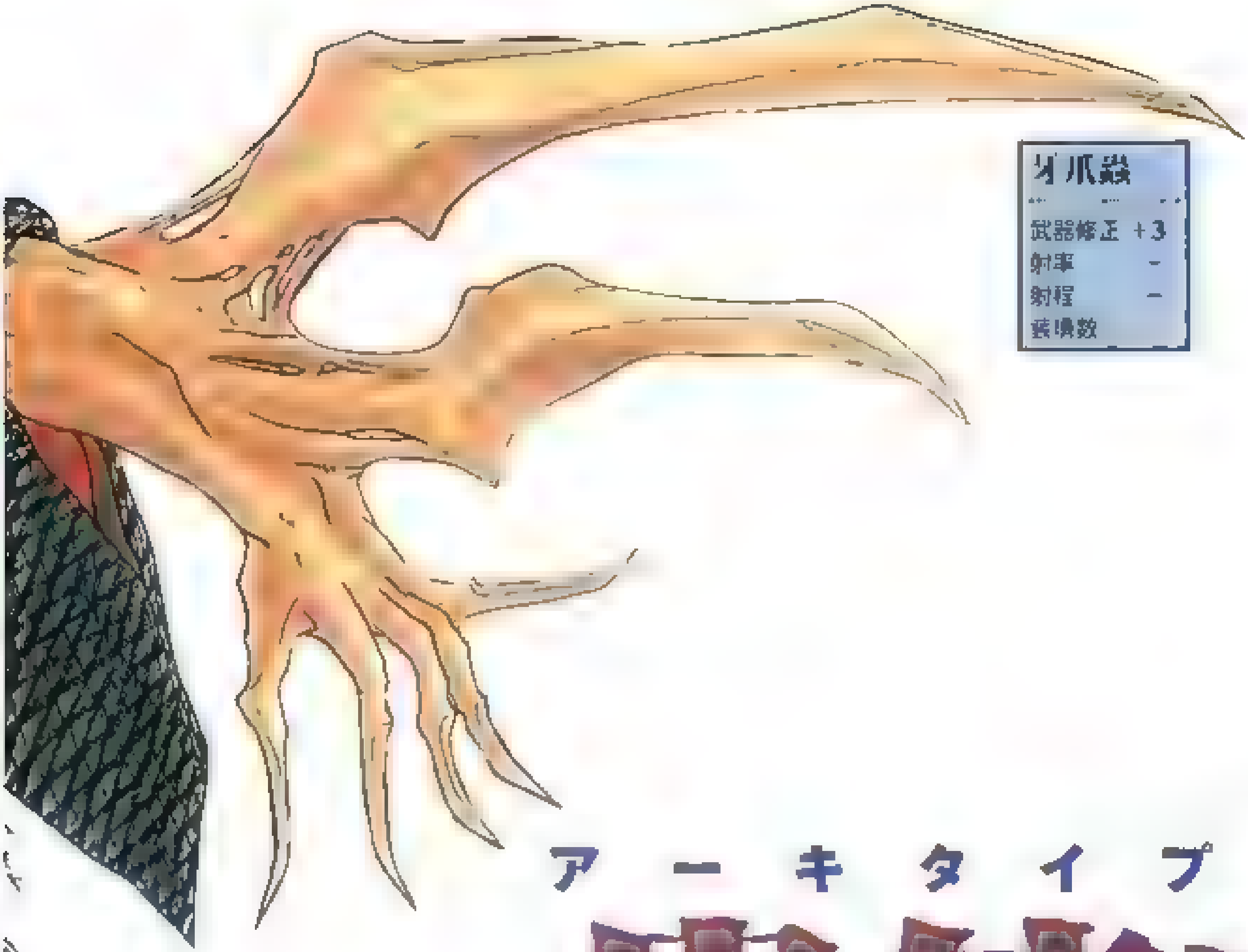
甲 蟲 [illegible]5 [illegible]+5

[illegible] [illegible]2 [体力] [illegible] [敏捷]+2。効果時間終了後に強度ラウンドの間、強度ダメージを受ける。



拘束蟲

宿主の口腔内に潜む、巨大ムカデのような蟲。全長5mほどにも成長し、宿主の命によって敵に絡み付く（命中判定は[敏捷]<蟲術>）。絡み付いたときに麻痺性の毒を敵に流し込む。体力麻痺しないためには、難易度2の[体力]<耐性>ロールを成功させる必要がある。この毒の持続時間は、5ラウンドである。



牙爪蟲	
武器修正	+3
射撃	–
射程	–
装填数	

アーキタイプ名：蟲使い MUSHI TSUKAI

背景

君は、さみしい少年時代を送った。偉大な開拓者である君の父は、支配されることを嫌って開拓村からさらに奥の開拓に行った。当然、君と同年代の子供はいなかったし、君のすべきことも多かった。父母は優しく君を愛してくれた。だが、さみしかったのだ。

そんな時、あの人に出会った。

あの人は、君にトモダチを紹介してくれた。木の根もとや石の下にいるトモダチを。

君は、さみしくなくなった。君は、あの人にトモダチの見つけかたや捕まえ方そしてトモダチの好きなものなどを教えてもらった。

君は幸せだった。あの日までは。

あの日、君は遊びすぎて少し遅くなってしまった。森から出るころ、燃え盛る火に気がついた。母さんが、父さんが一生懸命建てた家が燃えていた。

大きく燃える火に興奮したのか、一人の騎馬武者が近づいてきて君に切り付けた!! 焼け付くような痛みが走って、君の意識は暗転した。

目が覚めたのは、"チィ・・チィ"という独特のトモダチの鳴き声だった。トモダチが君を助けてくれたのだ。

君の傷を命がけでふさいだトモダチの姿を君は、一生忘れないだろう。

アーキタイプ名：

陰陽師

ONMYOJI

背景

君は、伝統ある家に生まれた。君は、幼いころから祖父の術に[illegible]まこ[illegible]

ある日、君は祖父の[illegible]を持ち出し、最初の〈式〉を作り上げた。

父も祖父も[illegible]驚[illegible]していた。それから数年で君は祖父を追い越し、成人前には、国の陰陽師すら[illegible]なかった。

すでに家運は決まっていた。[illegible]祖父も[illegible]なかった。

[illegible]、ある日君は、一族の者に一方的に[illegible]。

旅に出る

君のことを理解してくれたのはやはり祖父だけだった。

祖父は、君にあの日、初めて作った〈式〉の作成法の載った本を手渡しながらこう言った。

智は力なり、無知は罪なりじゃ

君は、[illegible]を胸に旅だった。真理を求めて

●能力値

体力	4	活力	8	
敏捷	6	霊力	34	
知覚	7			
知力	9	業	60	108
心力	8	宿業	45	80
共感	4			

●負傷ゲージ

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	2	1	1

●技能

<陰陽術> 上級

<[illegible]> 中級

<射撃戦闘> 中級

[illegible]

<中級の技能1つ>（汎用、専門、問わず）

<初級の技能3つ>（汎用、専門、問わず）

●所持品

礼服　白衣、〈式紙〉、[illegible]、[illegible]、〈珠〉10個、〈式〉の作成の専門書、小判数枚

●因縁

・感情　自己[illegible]　（中級）

・感情　物事に対する知的好奇心（中級）

・目的　技量の追求　（中級）

●〈式〉最大作成ポイント：27

● (式) アーキタイプ

(式)1 戦闘用(その場で作成)	
作成ポイント：22	
消費霊力	11
射撃能力	3 射程10m
射率	2
戦闘能力	3
打撃能力	3
飛翔能力	1
能力値	4(7)
成功値	2
活力	8(14)
感覚結合	：なし
(式) 2 索敵用((式札))	
作成ポイント：16	
消費霊力	：8
気体化能力	あり
[redacted]	6
時間延長	1
飛翔能力	1
憑依能力	1
能力値	3
成功値	2
活力	6
感覚結合	あり
(式) 3 隠密用((式札))	
作成ポイント	17
消費霊力	9
時間延長	3
憑依能力	1
変身能力	あり
能力値	3
成功値	2
活力	6
感覚結合	あり

珠小刀

武器修正	+2
射率	2
射程	-
装填数	4

珠式銃

武器修正	+5
射率	6
射程	50m
装填数	12

アーキタイプ名：

傀儡
Kugutsu

背景

君は永遠、歳の離れた君の父親と各地を旅をして回っていた。

物静かで寡黙な君の父親は、君に優しかったが、君には一つ、どうしてもわからないことがあった。

「なぜ父さまと私はこんなに歳が離れているのだろう。なぜ私は、ほかの子供たちと違って、いつまでも歳を取らないのだろう」

その答を知る日は、唐突にやってきた。

旅の疲れで老いが見えこんでいたころ、病床にふせってしまった君の父親は、君をまくらもとに呼んでこう言ったのだ。

「お前は人ではない。お前は傀儡。木より彫り出されたに過ぎぬ。わしが木霊を込めてつくったカラクリ人形じゃ。……も、何もかも……つきあわせて……。わしはもう死ぬ。お前は――生きて――」

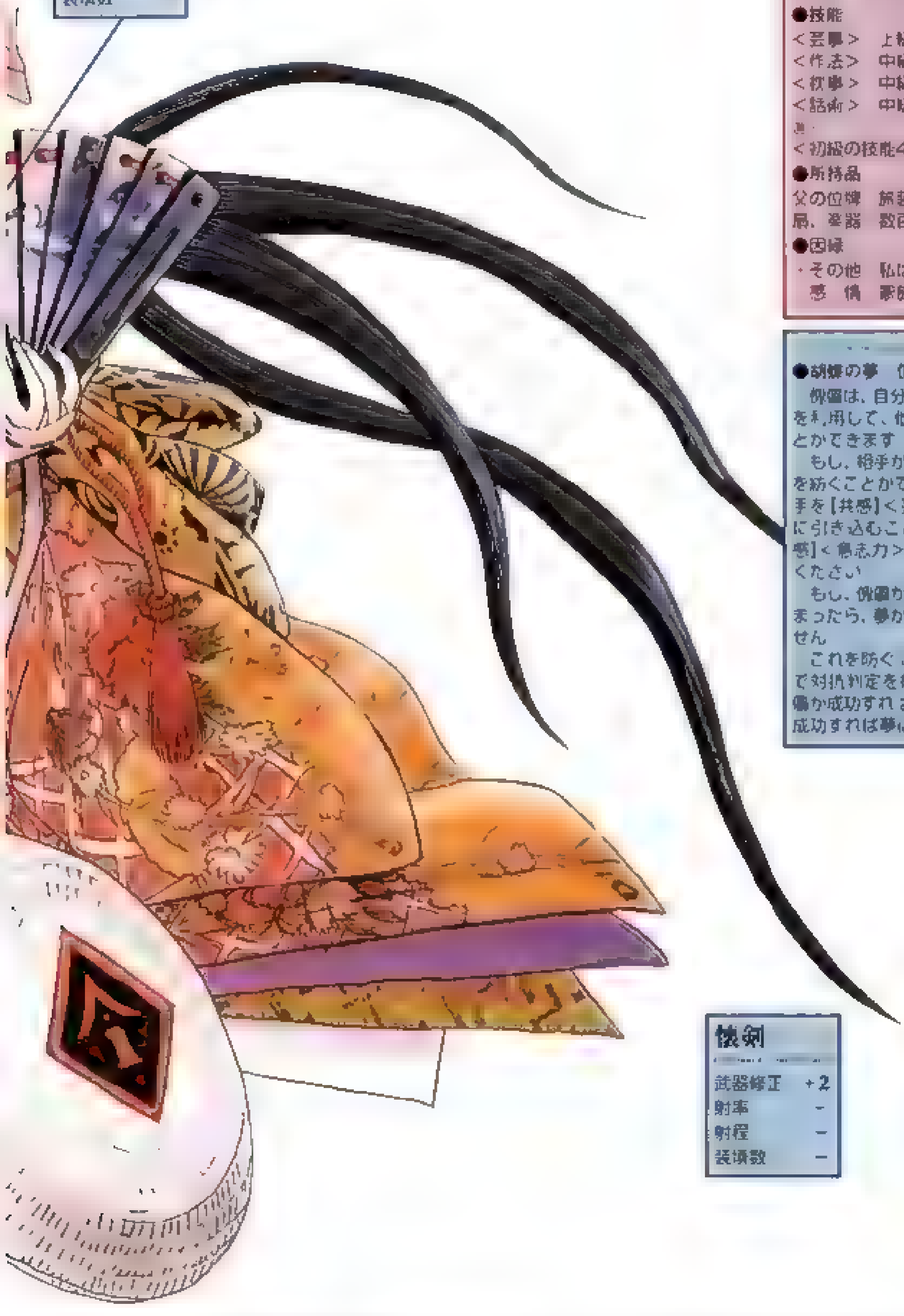
君は父親の……で……していた。

……ではなくなったのだ。

父さまと旅を続けられればよかったのに。

鉄扇

武器修正	+2
射率	1
射程	5m
装填数	–



●能力値

体力	5	活力	10
敏捷	6	霊力	26
知覚	5		
知力	7	業	：54／108
心力	6	宿業	：20／60
共感	8	価格	：350万石

●負傷ゲージ

軽傷	重傷	致命傷	死亡
5	3	2	1

●技能

<芸事> 上級
<作法> 中級
<枕事> 中級
<話術> 中級
他：
<初級の技能4つ>（汎用、専門 問わず）

●所持品

父の位牌、旅装束、舞台装束、網代笠、扇、楽器、数百文

●因縁

その他 私は人間 （中級）
感 情 家族へのあこがれ（初級）

●胡蝶の夢 傀儡の特殊能力

傀儡は、自分にかけられている幻影の術を利用して、他人に幻影（夢）を見せることができます。

もし、相手が眠っているなら無条件で夢を紡ぐことができますし、起きていても相手を【共感】<芸事>や<枕事>などで夢に引き込むことができます。相手の【共感】<意志力>などと対抗判定を行なってください。

もし、傀儡が相手を不快な気分にしてしまったら、夢から覚めてしまうかもしれません。

これを防ぐには、【共感】<意志力>などで対抗判定を行なう必要があります。傀儡が成功すれば、夢は覚めません。相手が成功すれば夢は崩れてしまいます。

懐剣

武器修正	+2
射率	–
射程	–
装填数	–

アーキタイプ名：

戦闘用傀儡

SENTOUYOU-KUGUTSU

背景

血に濡れた刃を見つめながら、いつものように考える。この刃は誰のものだろうか、と

「私のものだ」、そう言った人がいる。遠い昔のことのように思えるが、あれは君の最初で最後の主人だった。あのときは確かにそのとおりだった。君自身が道具でしかなかったのだから

「あなたのものです」、そう言った人もいる。あれは独り彷徨っていた君を拾ってくれた人だ。

彼は君が人を殺める姿を見てひどく悲しげな顔をした。それからだ、君がほとんど剣を抜かなくなったのは

君は再び人を殺した、彼が死んだとき、殺されたときに。久しぶりに抜いた刃は錆びついてはいなかった

怖かった

君は相手ではなく、自分自身に恐怖を感じた

自分の意志で人を殺すことが、怖かったのだ

それから時が流れた今も、人を殺そうとするときの自分の心は重くなる。だけど、それがどんなに苦しいことであっても、君の刃は君のものでなくてはならないのだ

昧刀

武器修正	+3
射撃	4
射程	
装填数	12

[illegible]

クナイ

武器修正	+2
射率	6
射程	10m
装填数	(たくさん)

●能力値

体力	5	活力	10
敏捷	7	霊力	20
知覚	7		
知力	4	業	:76/108
心力	6	宿業	:20/60
共感	7	価格	:275万石

●負傷ゲージ

5　3　2　1

●技能

<芸事>	中級
<作法>	中級
<射撃戦闘>	中級
<白兵戦闘>	上級
<枕事>	中級
<話術>	初級

<中級の技能1つ>(汎用、専門、問わず)
<初級の技能4つ>(汎用、専門、問わず)

●装備

身のまわりの小物、(珠)10個、小判数枚

●因縁

その他　私は人形　(中級)
感　情:人を殺すことへの恐怖(初級)

●胡蝶の夢　傀儡の特殊能力

傀儡は、自分にかけられている幻影の術を利用して、他人に幻影(夢)を見せることができます。

もし、相手が眠っているなら無条件で夢を紡ぐことができますし、起きていても相手を【共感】<芸事>や<枕事>などで夢に引き込むことができます。相手の【共感】<意志力>などと対抗判定を行なってください。

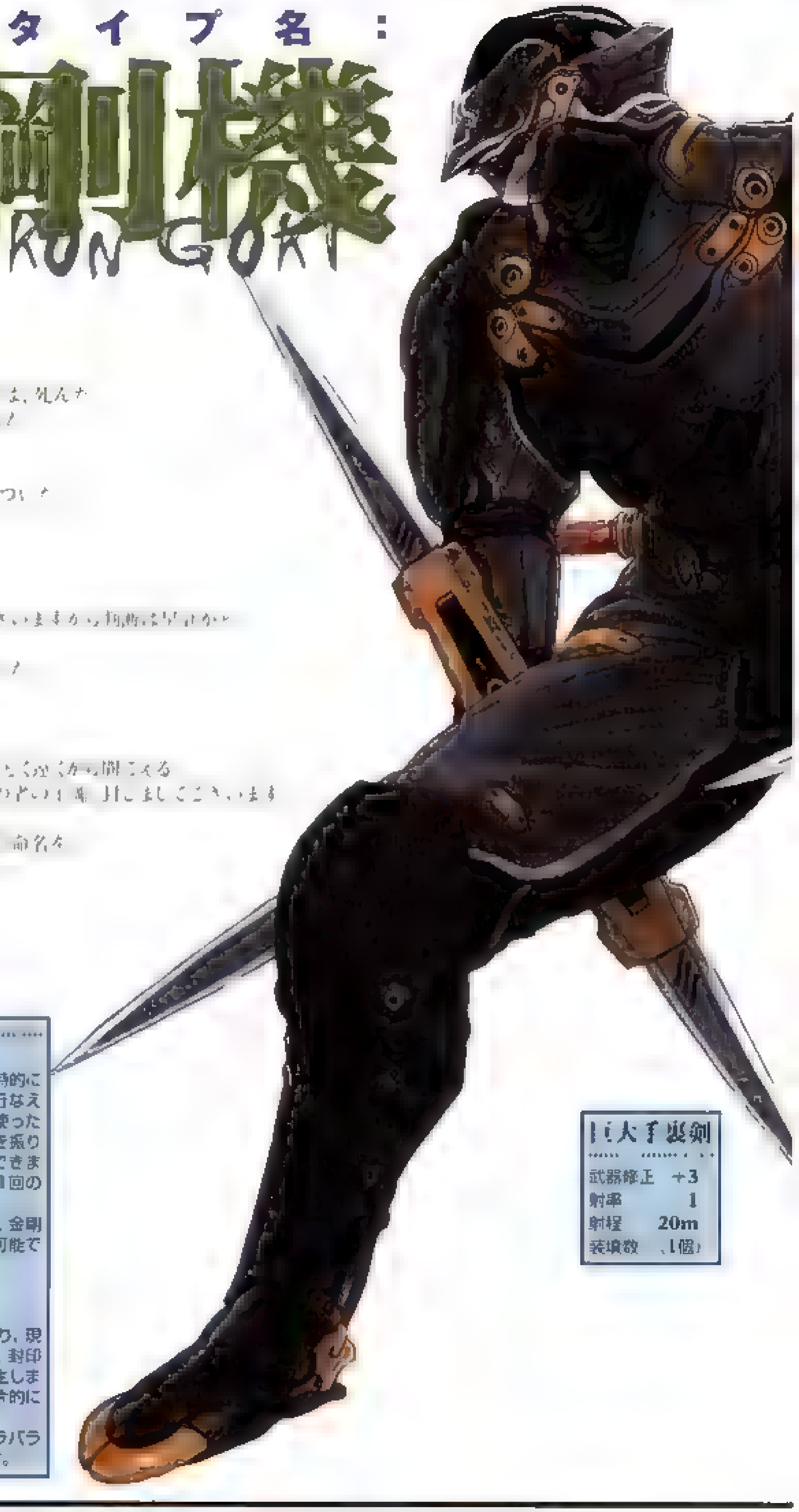
もし、傀儡が相手を不快な気分にしてしまったら、夢から覚めてしまうかもしれません。

これを防ぐには、【共感】<意志力>などで対抗判定を行なう必要があります。傀儡が成功すれば、夢は覚めません。相手が成功すれば夢は崩れてしまいます。

アーキタイプ名：

金剛機

KONGOKI



背景

その昔いくつ目かの合戦で 君は死んだ
血を求め 血に狂うた君は死んだ
次 君が目覚めたのは戦場
君の生きる場所だ
君はまた血に狂い また眠りについた

　サァ…… サァァァァァ
　大将か？
遠くでそう声がする
　いえ、殿 いまだ調整中でございますから戦働きはまだかと
　思い
雨の音と共に君は眠りについた
……サァ……サァァァ

　殿、御命令を
これが君の主であろうか？ ひとくせありげな声が聞こえる
　殿 調整は終了しました 彼の者の準備は出来ましてございます
　見事なり 褒めてつかわす
　はは… これはこちらの金剛機に命名を
　よし 貴様の名は――

●金剛機高速機動

金剛機は、体内のリミッターを一時的に外すことで超高速の移動や攻撃を行なえます。高速機動中の金剛機は、体を使ったすべての判定で、"成功"したダイスを振り直してさらに成功数を足すことができます。再ロールは、判定1回につき、1回のみ可能です。

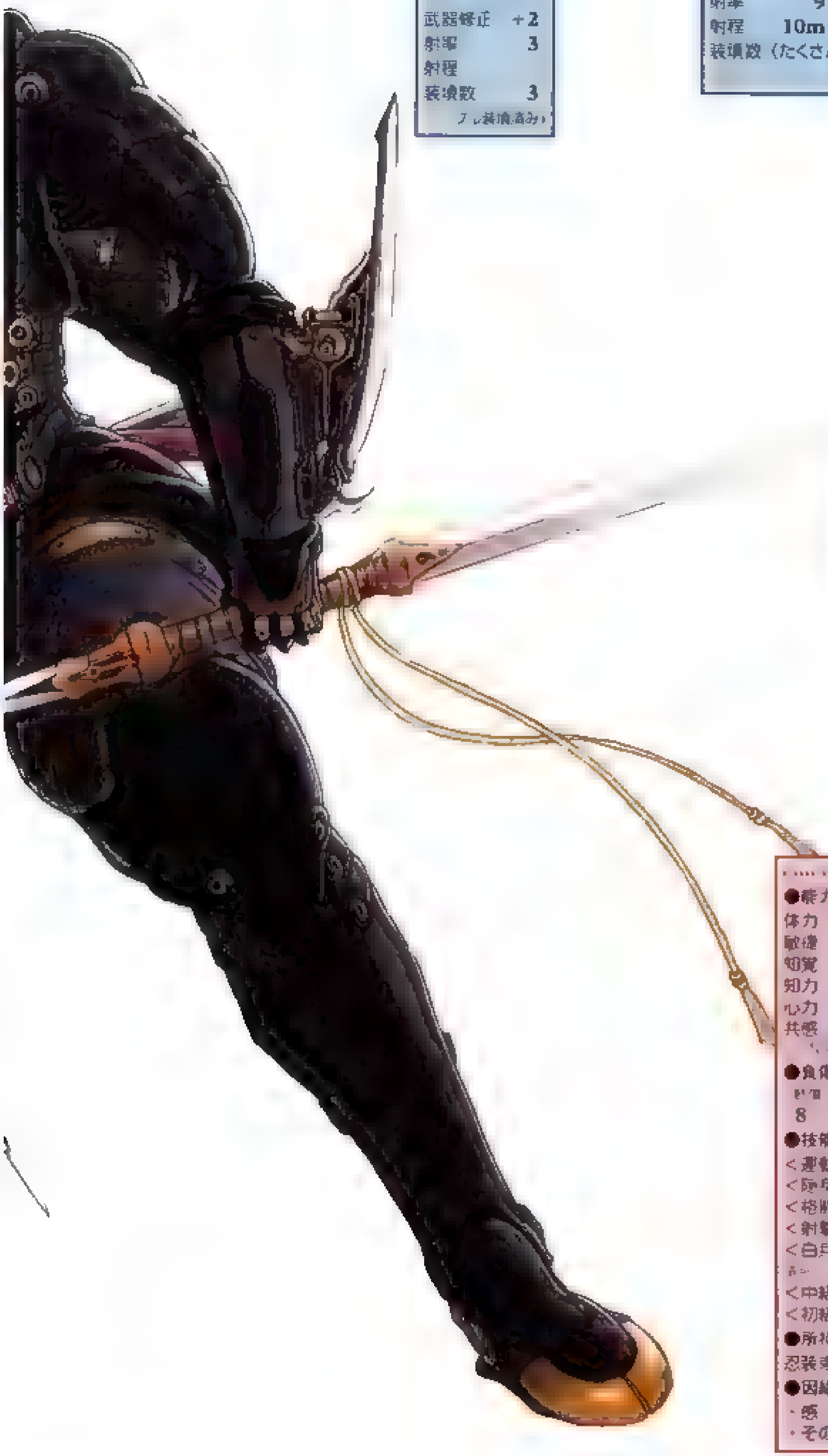
この高速機動は、1日に【心力】回、金剛機の【体力】ラウンドの間だけ使用可能です。

●封印記憶

封印記憶が、因縁に存在するかぎり、現在の【共感】以上の"気合"を得たら、封印された記憶のフラッシュバックが発生します。金剛機は突然、前世の記憶を断片的によみがえらせます。

それは映画の予告編のようにバラバラで取り留めのない象徴的なものです。

巨大手裏剣	
武器修正	+3
射撃	1
射程	20m
装填数	(1個)



双刃剣

武器修正　+2
射率　3
射程
装填数　3
(フル装填済み)

手裏剣

武器修正　+1
射率　9
射程　10m
装填数（たくさん）

忍刀

武器修正　+3
射率　3
射程　–
装填数　10+1
(フル装填済み)

●能力値

体力　8（12）　活力：16
敏捷　8（12）　霊力：20
知覚　7（11）
知力　4　業　：81／108
心力　6　宿業：40／60
共感　2　明鏡修正：+4

●負傷ゲージ

8　4　2　1

●技能

<運動>　中級
<隠身>　中級
<格闘戦闘>　中級
<射撃戦闘>　中級
<白兵戦闘>　中級

<中級の技能1つ>（汎用、専門、問わず）
<初級の技能5つ>（汎用、専門、問わず）

●所持品

忍装束、（珠）10個

●因縁

・感　情　殺人快楽症　（初級）
・その他　封印記憶　（上級）

アーキタイプ名：

銃槍使い

JUSO TSUKAI

銃槍－射撃

武器修正	+10
射率	1
射程	400m
装填数	8

銃槍－白兵

武器修正	+4(+6)
射率	1
射程	–
装填数	1

背景

かつて仲間がいた
共に腕を磨き、笑い、戦った仲間がいた
俺が釘を打ち抜けば、彼は針を打ち抜いた
俺が百の的を打ち抜けば、彼は百と一を打ち抜いた
彼は決して越えられぬ壁だったのだ
その彼の持つ銃槍 そのなんとすばらしきことか
美しく鋭く、そして強く
自分にあれだけの銃槍があれば、彼に及ばぬことはないだろうに…

ある時俺は気づいた。彼をねらう銃口に
彼の気づかぬ死に
俺は引き金に指をかけなかった

今、俺の手にはその銃槍がある
友が血を吐きながら俺に託した銃槍がある

だが彼を越えられなかったのは はたして得物の優劣のみだったのだろうか？
もはやそれを確かめることはできなくなってしまった
そして今も友の最後のことばが聞こえるのだ
　　楽しかったよ、と

●能力値

体力	7	活力	14
敏捷	7	霊力	22
知覚	8		
知力	5	業	74／108
心力	6	宿業	30／60
共感	4		

●負傷ゲージ

軽傷	重傷	致命	死亡
7	4	2	1

●技能

＜運動＞	中級
＜隠身＞	中級
＜事情通＞	中級
＜格闘戦闘＞	中級
＜射撃戦闘＞	中級
＜白兵戦闘＞	中級

選択

＜中級の技能1つ＞（汎用、専門 問わず）
＜初級の技能4つ＞（汎用、専門、問わず）

●所持品

胴丸、銃撃用の（珠）15個、500文

●因縁

禁忌：裏切り　（中級）
目的：技量の追求（中級）

小太刀

武器修正	＋2
射率	
射程	－
装填数	－

アーキタイプ名：

忍 SHINOBI

背景

君はその日、仕えていた国を失った。

わずかに残った仲間もやがては散り散りになっていった。ある者は習いおぼえた技を捨て市井に紛れ、またある者は新たな雇い主を探すため、旅[illegible]。

君はといえば、再び誰かの走狗[illegible]なる気もな[illegible]くの技術を封ずる気もなかった。

そして今、君は自由に生きている。君は自身が必要[illegible]ときにのみ、その術を使う。

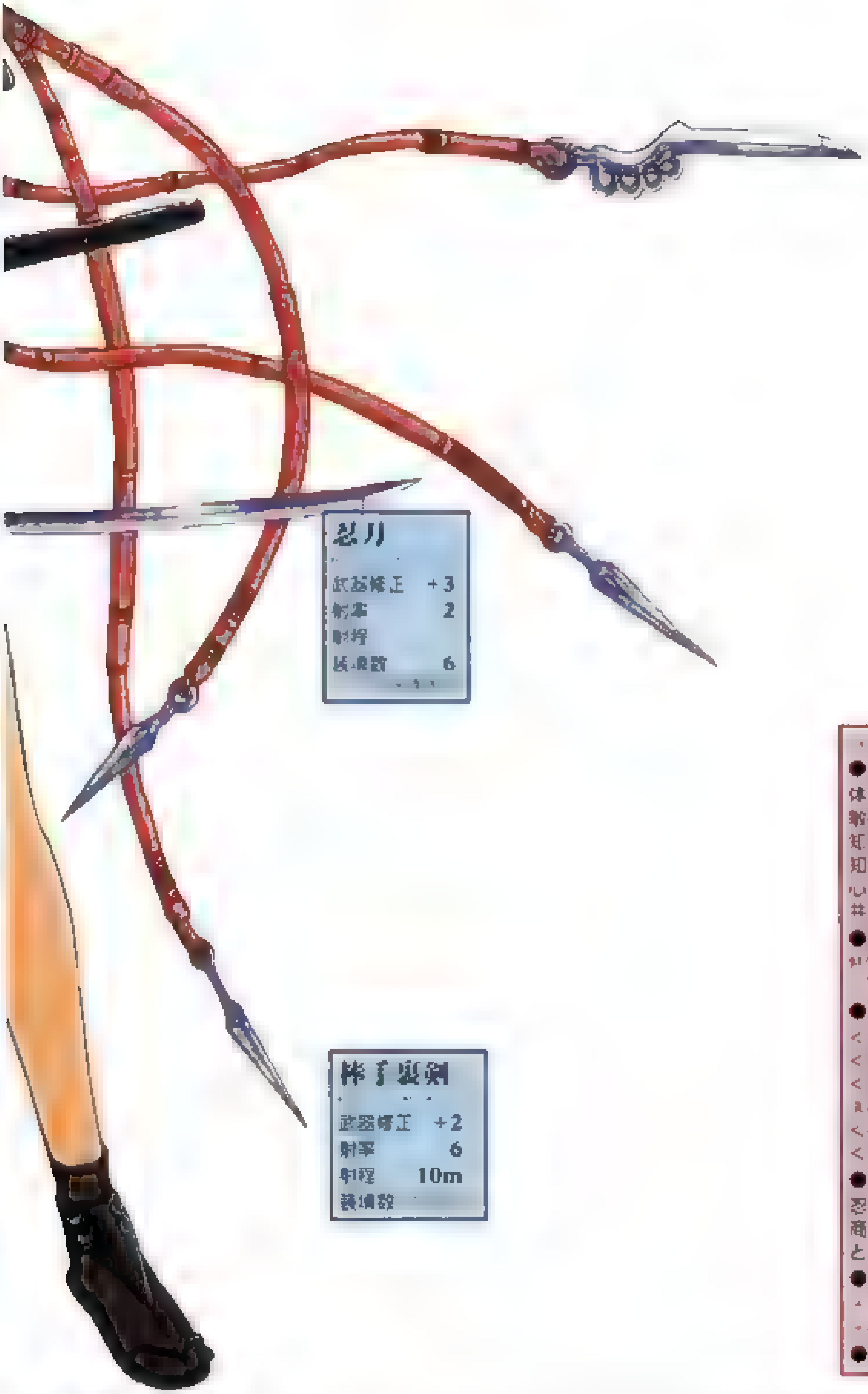
それだけだ。

しかし時たま、君を訪ねる者が[illegible]る。君が本当は何者なのか、それを知っている者が訪れることがある。

それは君の力を必要とする者。君[illegible]の仕事を運び来る者。

そんな時君は言うのだ。[illegible]

「なるほど、わかりました[illegible]か」



忍刀

武器修正	+3
射率	2
射程	
装填数	6

棒手裏剣

武器修正	+2
射率	6
射程	10m
装填数	

[illegible]

●能力値

体力	7	武力	14	
敏捷	7	霊力	22	
知覚	7			
知力	5	業	65	108
心力	6	宿業	30	60
共感	3			

●負傷ゲージ

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	4	2	1

●技能

<射撃戦闘> 中級
<忍術> 上級
<白兵戦闘> 中級
[illegible]
<中級の技能1つ>（汎用 専門 問わず）
<初級の技能4つ>（汎用 専門 問わず）

●所持品

忍び装束 忍び込みの道具 変装用具
商人の格好、忍術の仕込み各種、500文
と8分銀4つ、（珠）10個

●因縁

・禁忌・道具として生きること（中級）
・感情 自尊心 （中級）

●封術 消費霊力−4

はじめに――

TENRA BANSHOW CAUTION:

「天羅万象」の世界へようこそ。

この本の中で、君たちは知らないはずなのにどこか懐かしい、もう一つの戦国時代を見ることになるだろう。

この「天羅万象ビジュアルブック」は、ハイパーオリエンタルファンタジーRPG“天羅万象”をプレイするために最低限必要なルールと、ワールドガイドを兼ね備えたものだ。

本書の内容は、大きく三つに分けられている。

第1章「天羅世界」では、これから君たちが訪れる天羅世界の、自然や国の仕組み、人々の暮らしなどを解説

第2章「天羅人」では、PC（プレイヤーキャラクター）として選ぶことができるさまざまな職業や立場の者たちを解説

そして、第3章「天羅万象マスターセクション」では、ゲームマスターをするうえで知っておいてもらいたい、《紗》の秘密、《神宮寺》の秘密などを解説している。

“天羅万象”をプレイするためには、以下のものが必要になる。持っていない場合には、少しだけ腰を上げて、調達しておいてほしい

●天羅万象ビジュアルブック

君が今見ているこの本だ。つまり、問題なし。まさか立ち読みじゃないよね？

●6面ダイス

いわゆる普通のサイコロだ。“天羅万象”では大量にサイコロを使用する。最低10個、できれば20個くらいは持っておいてほしい。

●鉛筆、消しゴムなどの筆記用具

TRPGには欠かせないものだ。書いたり消したりするから、ボールペンや万年筆は避けたほうがいいだろう

●キャラクターシートのコピー

君が「天羅」に遊びに行くためのパスポートみたいなものだ　この本の後半にあるキャラクターシートをコピーしておこう。

●気の合う友達

コンシューマーのRPGと違って、TRPGは一人じゃできない。いちばんの問題だけど、いちばんの魅力でもあるよね。コンベンションなどでは、現地調達も可能だ。

●3〜4時間以上連続してプレイできる環境

ちょっとうるさくしても怒られないところのほうがいい。友達のうちとか、あるいは公民館やカラオケボックスを借りてみるとか。図書室とかで大騒ぎして怒られても、責任は取らないぞ

本書には、ゲームマスターやプレイヤーをするのに必要なルールはすべて収められている。つまり、この本さえあればプレイは十分可能だと言うことだ

この本と同時に発売された“天羅万象RPG”というボックスゲーム（別売）の中には、この「ビジュアルブック」内のルールに加えて、追加アーキタイプや、オリジナルキャラクター作成ルール、ヨロイ、金剛機の作成ルールなどが追加されている。もし、この本だけでは物足りないという人がいた場合には、そちらも手に入れてみることをお勧めする

それでは、魅惑の天羅世界へ、いざ……！

本文中の表記について

本書では190ページからRPGのルールとチャートが収録されているが、本書の各所にゲームに使う、データやルールの説明が記載されている。

●能力値など

本書に登場するさまざまな人物や物事は、そのままプレイに使用できるように能力値が表示されている。

各能力値の意味は、以下のようになっている。本文中はカッコの中の省略形で書かれているぞ。

体力（体）：体の頑丈さ。
敏捷（敏）：素早さ、手先の器用さ。
知覚（覚）：五感の鋭さ。
知力（知）：頭の良さ、知識の深さ。
心力（心）：精神力、心の強さ、第六感
共感（共）：他人に対する思いやりの心。
活力：いわゆるスタミナ。【体力】から算出される。
霊力：精神的なスタミナ。【知力】と【心力】から算出される。

●技能について

キャラクターがどんなことに精通しているのか、どういうことに才能があるのか、を表すのが「技能」だ。

技能はそれを持っていない状態　つまり「技能なし」から順に、「初級」、「中級」、「上級」、「特級」という段階に分かれていて、上にいくにしたがって強くなる。

本書に登場するキャラクターによっては、能力値と一緒にいくつかの技能が書かれている場合がある。

これは、そのキャラクターが持っている特徴的な技能であり、一つしか書かれていないからといって、その技能しか持っていないというわけではない。プレイに登場させる時は、代表的な技能よりも低い段階で、いくつかの技能を持っていることにしてもいいだろう。

●ルールコラム

コラムの上に「RULE」と印があれば、これはルールに関することが書いてある。ゲームをプレイするときにはこれを目印にすれば、見つけやすいはずだ。では良いプレイを。

天羅万象ビジュアルブック 目次 CONTENTS

アーキタイプリスト　2
「天羅万象」の世界へようこそ　32

●インターミッション1
　"天羅"の基本判定　34

第一章 天羅世界

[redacted]　36
　中央大陸　38

国
　番利の国　40
　国とは何か　40
　名代　40
　国衆・一門・譜代・外様・寄役衆・小者　41
　城の軍営・奉行について　42
　天羅の時刻、方位、度量衡、貨幣　43
　天羅の都　44
　　都の人々　45
　　都の生活　46
　　商人　48
　地方　50
　街道　52
　凛白の人々の真実　57
　戦　58
　　戦へと駆り立てるもの　58
　　天羅の戦　58
　　総大将・副将　60
　　サムライ大将・サムライ隊　61
　　戦まで　64
　　戦の終わり　64
　　プレイヤーキャラクターと戦　65

●インターミッション2
　"天羅"の戦闘　66

第二章 天羅人

[redacted]　70
　陰陽道の始まり　72
　[redacted]　72
　〈式札〉とは何か　73
　さまざまな〈式〉　74
　最大の〈式〉　76
　〈心珠〉と〈式〉　76
　さまざまな陰陽師　78
　陰陽道〈ルール〉　79
　陰陽師のロールプレイ　83

サムライ　84
　サムライ変化　85
　サムライの代償　86
　社会とサムライ　87
　人間以外のサムライ　87
　武器　88
　〈珠〉　90
　珠刀　91
　珠式射撃兵器　92
　サムライのロールプレイ　93

ヨロイ　94
　心珠　96
　[redacted]　98
　明鏡のネットワーク　99
　さまざまなヨロイ　100
　ヨロイ用兵器　102
　ヨロイの中で死ぬ　104
　ヨロイ乗りの最期　104
　ヨロイ乗りのロールプレイ　105

金剛機　106
　金剛機とは　106
　その役割と位置　106
　金剛機の価値　106
　封じられた魂　108
　さまざまな金剛機　109
　金剛機のロールプレイ　111

蟲使い　112
　蟲使いとは　112
　医師としての蟲使い　112
　蟲になる　113
　蟲を捕まえる　113
　行商人としての蟲使い　114
　蟲使いのネットワーク　114
　ハズレ　115
　蟲リスト　116
　蟲使いのロールプレイ　119

[redacted]　120
　天羅の仏教　120
　僧としての曇仙と明蓮導師　121
　二大宗派の本尊　121
　法力とは？　121
　鳳凰宗　122
　[redacted]　125
　陰陽法師　127
　曇仙宗　128
　不動明王拳　130
　明蓮宗　131
　法術ルール＆チャート　132
　法師のロールプレイ　133

傀儡　134
　傀儡とは　134
　芸術と傀儡　135
　傀儡師　136
　[redacted]　137
　傀儡を育てる　138
　[redacted]　138
　傀儡師になるには　139
　傀儡の奪い合い　139
　さまざまな傀儡　140
　傀儡の旅　142
　傀儡のロールプレイ　143

[redacted]　144
　忍と忍軍　144
　闇に生き闇に死す　145
　[redacted]　146
　忍術　148
　忍術リスト　149
　シノビ　154
　シノビのロールプレイ　157

オニ　158
　天羅のオニ　158
　オニたちの信仰　160
　オニたちの生活　161
　オニの文化　162
　オニたちの超能力　163
　オニのロールプレイ　165

●インターミッション3
　"天羅"の戦闘と回復　166

鉄槍使い、ヨロイ狩りのロールプレイ　168

第三章 天羅万象マスターセクション

[redacted]　170

[redacted]　172

"天羅万象"サンプルリプレイ　174

●インターミッション4
　アーキタイプ相関チャート　178
天羅世界の際立ったキャラクター(NPCリスト)　180
"天羅万象"ルールサマリー　190
"天羅万象"チャート　195
〈式〉シート　202
シート記入例　204
キャラクターシート　206
あとがき　208
索引　212

intermission1
“天羅”の基本判定

「谷の向こうにあるおにぎりを取りに行く」
いや本当にこんな判定をさせるマスタもいないと思うが、ここでは上のマンガでは書き切れない細かい話を書いておきたい。

判定と難易度

対抗判定でないかぎり、天羅万象では基本的に1個でも成功があれば“その行為は成功した”と考えてもらいたい。

ただし、GMがPCは“普通より困難な行為に挑戦する”と考えたなら、行為に対して難易度を設定してもかまわない。

難易度とは、成功がキャンセルされてしまう数のことである。もちろん、難易度を引いて成功数が0以下になったとしたら、その行為は失敗となる。

重要!!

文中に特に難易度について記述がなかった場合は、難易度は0として行為判定を行なうこと。

対抗判定

マンガでは 時雨が知らぬ間に取られてしまったおにぎり。だが、時雨がこの少年の存在に気づいていたなら、この行為はオニの少年と時雨との対抗判定となる。

対抗判定では、相手の成功数がそのまま難易度になる。マンガを例に取れば、少年の成功は5個。時雨は3個。相手の成功数が難易度だから、少年は2個成功。時雨は一2個の成功? いや失敗だ。結果は変わらない。

ただし、対抗判定では、成功数が同数であった場合、両者ともに失敗ということになる。このような場合、引き分けのある状況(例えば、戦闘の命中判定)なら引き分けになるし、引き分けのない状況では、受動側(防御側)の成功になる。マンガの状況ならば、少年の勝ちだ。なんだ勝つ目ないな。時雨。

なお、難易度の大体の目安は以下のとおり。

難易度表

難易度0~2:普通
難易度3~4 . 大体半々
難易度5~4 難しい

第1章
天羅世界

「戦、戦、戦……どうして人間は、これほどまでに殺し合いが好きなんだろう……」

屍が地を覆い尽くす蒼茶原。蒼利国と蒼東国との戦、伊弥陶の乱の主戦場となってよりまだ日も浅いこの平原には、至る所に屍が横たわり、野犬や鴉の格好の餌となっている。

うつろな目で天をにらむ骸のただ中に立つは、一組の男女。あたりを見回しながら哀しげにつぶやいた少女は紗弓。小娘ではあるがれっきとした陰陽師だ。後ろに立つ若いサムライは蒼十郎という。

「誰かより良い暮らしがしたい、誰かより良いものが食いたい、誰かより、誰かより……人間というものは、しょせん他人と自分を比べながらでないと生きて行けないのさ」

鼻毛を抜きながら、さもつまらなさそうな表情で蒼十郎がこたえると、紗弓がさらに言う。

「上を見ればキリがないっていうのにね……」

「その結果が、これだろ。戦ってヤツはそうやって起きるもんさ……なんだ?」

蒼十郎の笑みがすと消える。何かと紗弓が顔を向けると、遠くに目を凝らして蒼十郎が返答する。

「あれは……ヨロイ?」

蒼十郎が指し示すその先には、確かに巨大な武者形の塊

「見たところ、中身を開けられてはいないようだけど……?」

紗弓が安堵の息をつく。

戦場に残されたヨロイ乗りの末路は悲惨の一語に尽きる。そのような目にあってはいないようだと、彼女は安心したのだ。

「やれやれ、ナカミは無事かね……っと」

ひょいひょいと足軽の死体を飛び越しながらそんなことをつぶやいて、蒼十郎がヨロイへ近づいてゆく。あとを追いながら[illegible]

「もう、蒼十郎はどうしてそういう言い方しかできないのよ」

へいへい、と蒼十郎の生返事。

いつしか、戦場跡には雨が降り始めている。

天羅 TENRA

広大な大地、天羅

「天羅」とは、「あまねくすべての大地」を指し示すことばであり、この惑星の名であり、そして、この巨大な国の名前でもある

東西に延びる4つの大きな大陸で構成されたこの世界は、その広さにもかかわらず南北による気候の違いは少なく、全土に四季が存在し、生態系の違いもほとんど見られない

また、文化も一種類のものしか存在せず、多少の方言は存在するものの、言語も一つに限られている。人種、民族的にも世界的に単一である（オニを異民族と見る向きもあるが、ここでは除外して考えることとする。オニは人間ではない）

この国を治めているのは「神宮家」と呼ばれる集団であり、その頂点に座する「帝」である中央大陸のさらに中心に位置する「神楽山」という名の大山の麓を本拠とするこの集団は、神道を司り、各地に神社を置き祭事を執り行なうことでも知られている

世界はいくつかの「州」に別れ、「州」はさらに「国」に分かれる。この「国」は、神宮家の代理として任命された「名代」に統治され、さらに名代は自らの国内をいくつかの「領地」に区切り、その家臣に与えて彼を「領主」とし、統治の苦労を分散させるのだ。また、各大陸ごとに一つ、神宮家の「大社」が置かれた国がある（中央大陸は別。中央大陸にはまさに神宮家そのものである「神楽」があるからだ　この国だけは例外的に名代、領主を持たず、神宮家の一族が直接治める国となる

各名代や領主によって、統治の仕方や領内に発布する法令はさまざまである。厳しい国もあれば、非常に緩やかな国もある。その落差はとても同じ国の中のことだとは信じられないほどですらある（ちなみに、神宮の大社のある国はおおむね緩やかであるといわれている。これは名代、領主がいない分、年貢が少なくて済むということが大きな理由だろう）

しかし、その違いに関して神宮家は介入したり、操作したりはしない。基本的に神宮家はほとんどのことに関して無関心であり、そういった意味では「国」ごとに本当に違う国であると考えてもかまわないのかもしれない

土地は肥沃で、稲作が盛んである。人々の主食は米や麦であり、特に米は重要視される。農民たちには領主に年貢を納める義務が課せられ、国力は米の石高で計られるのである

民の生活は、大きな町と小さな村ではかなりの隔たりが見られる

都では商人が大きな力を持ち、領主の政策に口を出すほどの影響力を持つ者も存在する。

また、都であれば民の識字率も高く、「町人文化」とでも言うべき大衆娯楽がよく発展している。都の民は商業や加工業のような2次、3次産業を営む場合が多い

対して、小さな村などではその生活も質素で地味なものである。識字率もあまり高くなく、着ているもの一つとっても都の者よりは見栄えがしないと言わざるをえない。とは言え、農業や漁業などを行なうこれらの民が人口の7～8割を占め、国の礎であると言うことも動かし難い事実であり、「士農工商」といったことばの上で、武士階級に次いで高い位であると（形だけではあるが）位置づけられるゆえんなのである

領地の中に住む農民たちより取り立てられた年貢は、領主、名代を経て、神宮家に入る　このために各国の名代は、年に1度、神宮家へと上る必要がある。この場合、中央大陸以外の国の名代は、神楽ではなく大社へと出向く　これだけが神宮家が名代に課した責務であると考えてもかまわないだろう。

また、戦の際には農民たちは徴兵され、足軽として戦地に赴く。働き手を奪われ、年貢が増額し、もしかしたら村が戦地になる可能性すらある……農民にとって、戦争は「失うもの」でしかないのだ。

それを少しでも忘れるために、人々は神仏に

すがる。

天羅に存在する宗教は、大きく分けて2種類、神を奉る神道と、仏を奉る仏教である。

神道は神帝家が信奉する宗教であり、各地に置かれた神社では、地鎮祭や雨乞い、結婚式といった祭事が執り行なわれることはあるものの、信者を増やすといったような行ないは見られず、その信者は神帝家以外には存在しない。

仏教には、大小さまざまな宗派が天羅には存在する。その中でも最古のものであり、最大の勢力を誇っているのは、「鳳凰宗」と呼ばれる宗派であり、他の宗派は皆これの分派であるとも言われる。それ以外では、「御仙宗」と「明蓮宗」の2宗派が、鳳凰宗と並び「3大宗派」と称されている。特に明蓮宗はその救世思想が広く民衆に受け入れられ、今や鳳凰宗を追い越さんという規模にまで成長した巨大宗教である。

この国の歴史は古く、神帝家の勃興に関する記録や、神帝家以前の記録はすでに失われて久しい。現存する最古の記録は八百年ほど昔のものであることより、すでに建国より千年近くを経ていると推測される（民間レベルでの話。もしかしたら神帝家にはもっと古く、正確な記録が現存するのかも知れないが、公表されたことはなく、謎に包まれている）。

四百年ほど昔、神帝家は当時の名代たちに対して、「武力による問題解決」を許可した。以来、この国は大戦国時代とも呼ぶべき戦乱の時代を迎え、それはいまだ終わる気配を見せない。他国を侵略し、あわよくば奪い取ろうとする名代たちの際限のない欲望が、すでに発布されて何百年もたつ勅令をいまだ風化させようとしないのである。

大きなものであれば国どうし、小さなものであれば郎上対郎上規模の戦争は、各地で頻発している。他国に攻め入るため、あるいは侵略を防ぐため、各国は軍を整え、強化してゆくのである。数百年に及ぶ戦国時代は、《式》を使役する陰陽術を発展させ、強化人間である『サムライ』や、巨大ロボット『ヨロイ』、無人兵器「金剛機」といった、さまざまな破壊のための技術を生んだ。文字どおり「一騎当千」と呼ぶにふさわしいこれらの超兵器は、まさに戦いのために生み出された存在であると言えよう。

これらの戦争技術の発展にしたがってしだいに大規模になってゆく戦。その陰で、力のない者たちが蹂躙され、命を散らしてゆく。

昨日の花は明日散り、昨日の荒野に明日は新たな城が建つ下克上の世。

終わりのない戦国の世界、それが、この「天羅」の実際なのである。

世界の果て

「世界の果てはどうなっているのだろう」と考えた知識人は多く、実際にそれを探ることに生涯を費やした者の数も多い。

しかし、それを突き止めて生きて帰った者となると――実のところ、存在しない。

結論から言おう。東西南北、どちらの方角に関しても、この天羅には果てはない。

東西に帯状に延びた天羅四大大陸から、外洋に向かって船を出そうと考えた者が過去何人もいた。実際に船出した者も多い。

しかし、外洋の長期航海に耐えるほどの船を作り出す造船技術を天羅の民は持たない。

天羅には果ても、外の世界も存在しないのだ。

「文月廿日

烈シキ嵐ノ内ヲ進ミテ既ニ五日ヲカゾヘル。

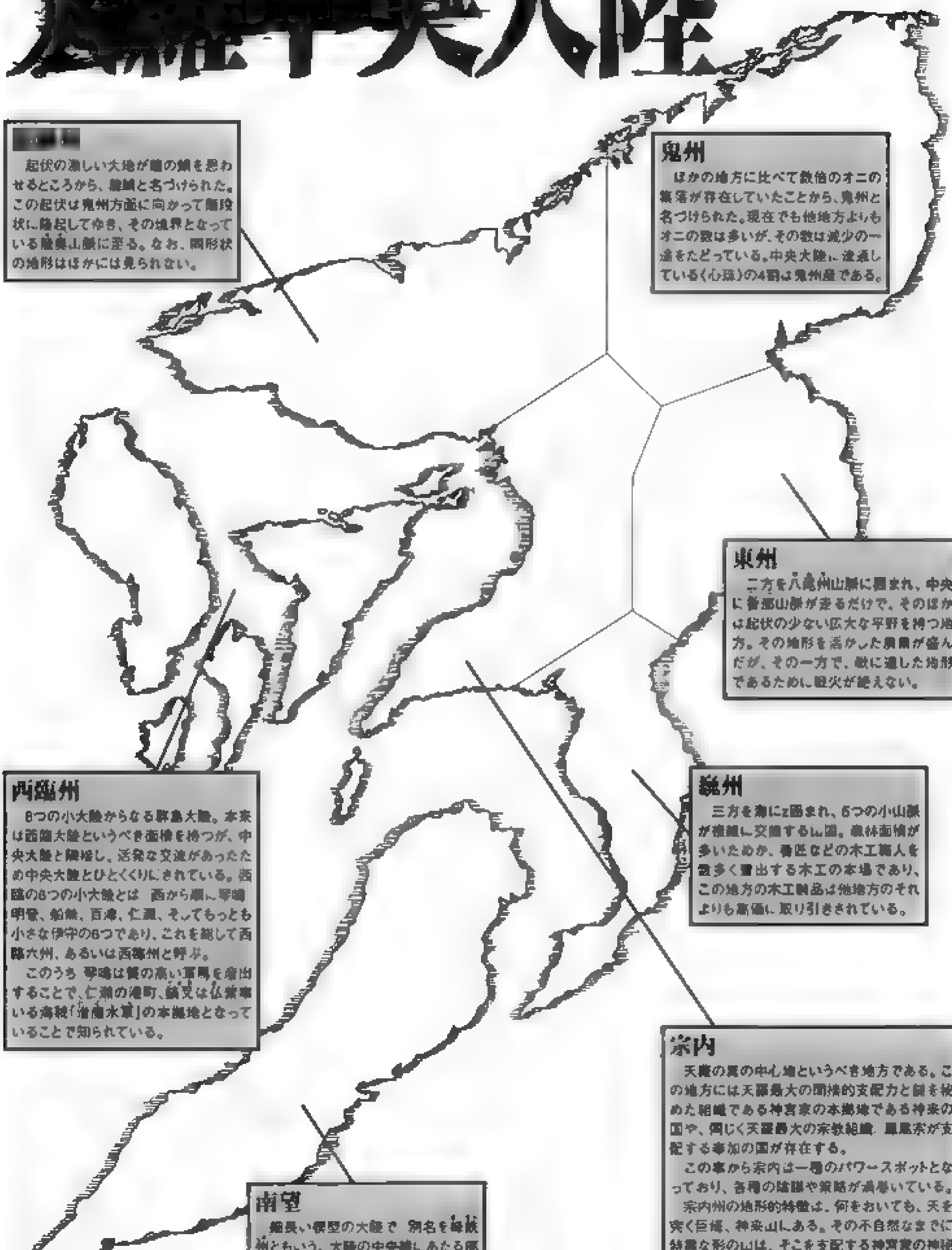
船員ノ言フニハ、嵐ヲヌケル気配全タク感ジラレズトノコト。

本日帆柱ヲ雷ニヨリテ失ヒ、最早往クモ戻ルモアタハズ。食料モノコリ少ナク、船員ノ中ニハ絶望シ海ニ身ヲ投ゲル者モアラハレ、事ココニ至リテ船員ノ恨ミノ眼ガ集中シテユクノヲ強ク感ズ。

嗚呼、何故コノヤウナコトヲ思ヒタッタノダラウカ。強ク後悔スルモノ也」

（とある海岸に流れ着いた、難破船の破片と思われる木切れに刻み込まれていた書き付け）

天羅中央大陸



[redacted]

起伏の激しい大地が龍の鱗を思わせるところから、龍鱗と名づけられた。この起伏は鬼州方面に向かって階段状に隆起してゆき、その境界となっている陸奥山脈に至る。なお、鱗形状の地形はほかには見られない。

鬼州

ほかの地方に比べて数倍のオニの集落が存在していたことから、鬼州と名づけられた。現在でも他地方よりもオニの数は多いが、その数は減少の一途をたどっている。中央大陸に流通している〈心珠〉の4割は鬼州産である。

東州

二方を八鬼州山脈に囲まれ、中央に番部山脈が走るだけで、そのほかは起伏の少ない広大な平野を持つ地方。その地形を活かした農業が盛んだが、その一方で、戦に適した地形であるために戦火が絶えない。

織州

三方を海に囲まれ、5つの小山脈が複雑に交錯する山国。森林面積が多いためか、番匠などの木工職人を数多く輩出する木工の本場であり、この地方の木工製品は他地方のそれよりも高価に取り引きされている。

西臨州

6つの小大陸からなる群島大陸。本来は西臨大陸というべき面積を持つが、中央大陸と隣接し、活発な交流があったため中央大陸とひとくくりにされている。西臨の6つの小大陸とは 西から順に、琴鳴、明發、船無、百津、仁瀬、そしてもっとも小さな伊守の6つであり、これを総して西臨六州、あるいは西臨州と呼ぶ。

このうち 琴鳴は質の高い軍馬を輩出することで、仁瀬の港町、鋼丈は仏教率いる海賊「滑龍水軍」の本拠地となっていることで知られている。

宗内

天羅の真の中心地というべき地方である。この地方には天羅最大の間接的支配力と謀を秘めた組織である神宮家の本拠地である神楽の国や、同じく天羅最大の宗教組織、鳳凰宗が支配する華加の国が存在する。

この事から宗内は一種のパワースポットとなっており、各種の陰謀や策略が渦巻いている。

宗内州の地形的特徴は、何をおいても、天を突く巨峰、神楽山にある。その不自然なまでに特異な形の山は、そこを支配する神宮家の神秘性も手伝って人造山ではないかと一部でうわさされているほどである。

その他、宗内は緩やかな丘陵と平原とが広がる、人が住むには理想的な土地となっている。

南望

細長い楔型の大陸で 別名を海賊州ともいう。大陸の中央部にあたる部分に沿って鷲部山脈がはしっている。そのほとんどが森林に覆われない岩山であり、中には天羅最大の〈珠〉鉱山である紀絡山が含まれている。

鬼州六ヶ国

魁羅：名代・相乗民貴
異式：名代・皇峰長政、宰相・稚長士郎
流呼：名代・[redacted]
鳳凪：名代・芭刀宇庵、次代・芭刀慶淳
禍野：名代・氷鏊薫佳
鬼哭：名代・龍那芳光

流呼の霊尼眼はオニ狩りを奨励し、魁羅の相乗民貴と敵対関係にある。暴君的な霊尼眼に対して、平民から暴君を倒して成り上がり、「民のための政」をうたう相乗民貴には以前から含むものがあった。それが今回のオニ狩りで爆発したのである。

病に倒れた前名代、皇峰義正の跡を次いで異式の名代となった長政は15歳の少年であり、現在、政務の一切は宰相の稚長士郎が執り仕切っており、長政には何一つの実権も与えられていない。

龍鱗州六ヶ国

禍尾：名代・孤蘭
伯仙：名代・武焔
鮫鳴：名代・宍蝋誠
鳳牙：名代・崎村隆盛
檀津：名代・慎条千華、宰相・慎条千冬
鳥越：名代・天勝紫炎

龍鱗州で特筆すべき国は3つ。

1つは「百人斬り」事件を起こした禍尾の国もう1つは瓜二つの姉妹が治める檀津の国、残る1つが数年前に建国されたばかりの若く活力を宿した伯仙の国である。

さらに、数年の流浪から帰還した書衣こと天勝紫炎の治める鳥越の国もあげられよう。

宗内州六ヶ国

碑守：名代・榊御院紗那
朱塵：名代・彩道
稚蛾：名代・剣谷凱
神来：神宮家・帝
寧加：鳳凰宗大僧正・蒲生豊按
貫乗：名代・彩樓威鶴呂

宗内州には神宮家の神来、鳳凰宗の寧加といった、天羅全土に対して影響力を持つ2大超大国が存在する。そのため、ほかの4国がかすみがちになりやすいが、神来、寧加の両国の近隣のためか、他地方に比べると驚くほど戦火の少ない地方である。

この20年間で起きた大きな戦は、4年前に碑守と禍尾との間に勃発した「禍邦の鬼の乱」のみである。

むろん、小競り合い程度の戦は頻発しているが、神来と寧加の両国に対する侵犯は一度たりとも行なわれたことがない。この2国は、不可侵領であると断言しても過言ではないのだ。

西臨州六ヶ国

琴鳴：名代・室興筆斗
明登：名代・穣西草秀
船無：名代・六分儀栄武
百津：名代・科知丸鏡佐
仁瀬：名代・東覧嶽宗
伊守：名代・礒崎信秋

西臨州には海峡という動かし難い国境線が存在するため、国どうしの戦は起きにくいものとなっている。西臨州の6つの小大陸で起きた最後の国家間戦争は、約二百年前に明登と船無の間で起きた設込の乱である。最後の合戦となった壇ノ浦の海戦の凄惨さのためだ。

特色を持つ国としては、かつては仁守と呼ばれていた仁瀬と伊守の2国があげられる。通例では許されない国の分割が許可されたのだが、その理由はいまだに明されていない。

また、船無では百数十年前に起きた、狂気に魅入られた蟲使いの凶行が原因で、現在でもなお蟲使いに対する弾圧が続いている。

魏州五ヶ国

飾鳴：名代・文希
宮篠：名代・神機宗禅（死亡）
簟：＜内乱中＞
泊瀬：名代・榊御院扇蔚
逆播美：名代・篋条槌胡、宰相・静瑠

魏州はいわば火薬庫である。内乱状態にある簟、急逝した神機宗禅に代わって10にも満たない甥の神機貫丸を立てた宮篠、並々ならぬ野望に取りつかれた泊瀬と逆播美　まさに一触即発の状態にある。さらに、泊瀬　逆播美は檀津と敵対をあらわにしている。

南望州八ヶ国

継見：名代・氷脇弾丞
遠賀：名代・柳生鵜泉
空呂：名代・鷹刃
伊上：＜内乱中＞
羅倉：名代・日野南平
鳴羽：名代・斬波紫羅
叶眞：名代・利賀夕刃
常吹：＜内乱中＞

今　激動の渦中にある地方が南望州である。十年以上に渡って続いている伊上と常吹の内乱が、ほかの6国の治安にも大きな影響を与えているのだ。そして、無法地帯の様相を呈し始めている2国の領内には、数多くの野盗山賊、無法者の類が中央大陸各地より集り、徒党を組むようになっていた。

そうして集ってきた無法者を積極的に登用し始めたのが、清濁あわせ飲む気質と実力優先主義をともに持つ空呂の鷹刃と鳴羽の斬波紫羅である。現在の南望州ではこの二者による嵐が吹き荒れている。

東州四ヶ国

香利：名代・玄河剣吼
香泉：名代・波多間玄■
美草：名代・真田友紀
灯幡：名代・御津忠盧

東州では、農耕地と鉱山資源を巡る争いが数多く発生している。特に国境地帯に山脈を置く香利と香泉は犬猿の仲と呼んでもいい。

治安などには、これといった特色はない。

中央大陸の情勢

上記された名代の一覧や国勢、国の版図は、いわゆる「現在の」天羅・中央大陸の状況である。世界の中心である神来山を間近に望むことができるこの七州四十一か国が、恐らくは主要な舞台となるだろう

しかし、これらの事柄を鵜呑みにするのはいささか危険かも知れない。天羅はなんといっても戦国の世であり、昨日栄えていた国が明日滅び、今日の無名の足軽が明日の大将軍になりえる、そんな下克上の時代なのだ。

細かい国境が定められていないのも、戦のたびにそれが変動する現状、そもそも正確な国境などは存在しないという理由による。

加えて、情報網の整備されていない天羅において、「情報」とは常に不透明なものであり、ここに書かれた情報ですら、真実かどうかは怪しいと言える。遠くで聞いたうわさ話と、実際に行って見たものとがまったく違うという可能性も大きいだろう。

プレイに際して、マスターはこれらの設定を活かしてゲームしてもらえば、天羅世界らしさをうまく出せるだろうが、かといってそこにこだわるあまりに、名代の地位の揺らぐことのない、「平和な」天羅になってしまうことは望ましくないと言える。

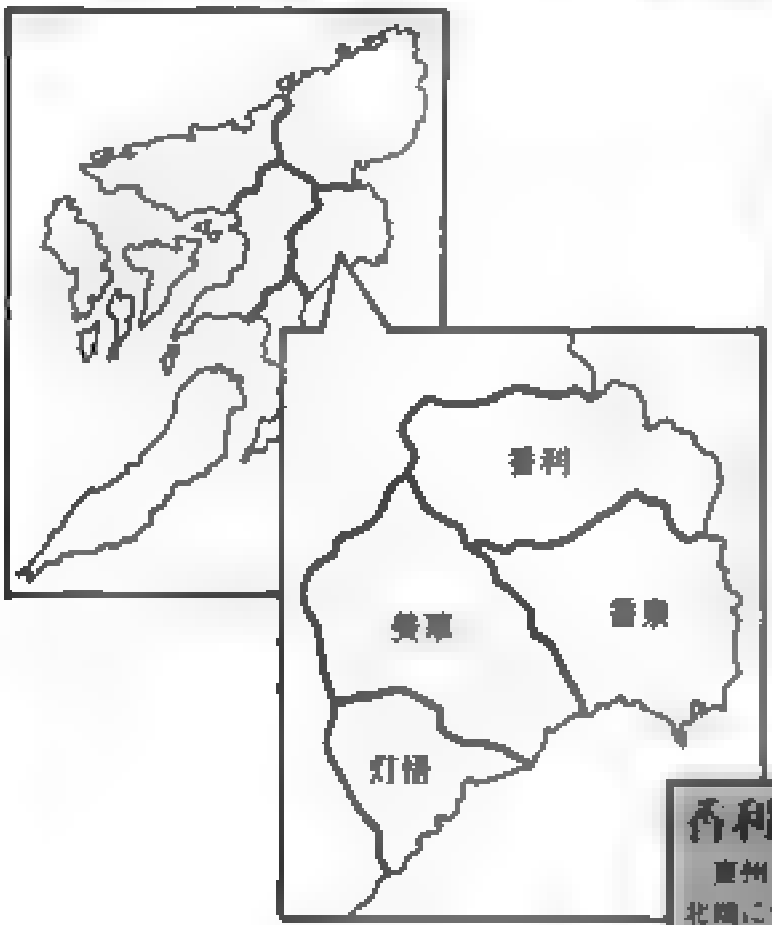
＜内乱中＞の国に新しい名代が生まれてもかまわないし、名代のいる落ち着いた国にいきなり戦乱が起きてもかまわない。いや、むしろそういった事態は歓迎しよう。戦乱の世だからこそ起こる国の興亡、そこに生まれるドラマは、きっとPCたちにとっても意味のあるものになるだろうか。

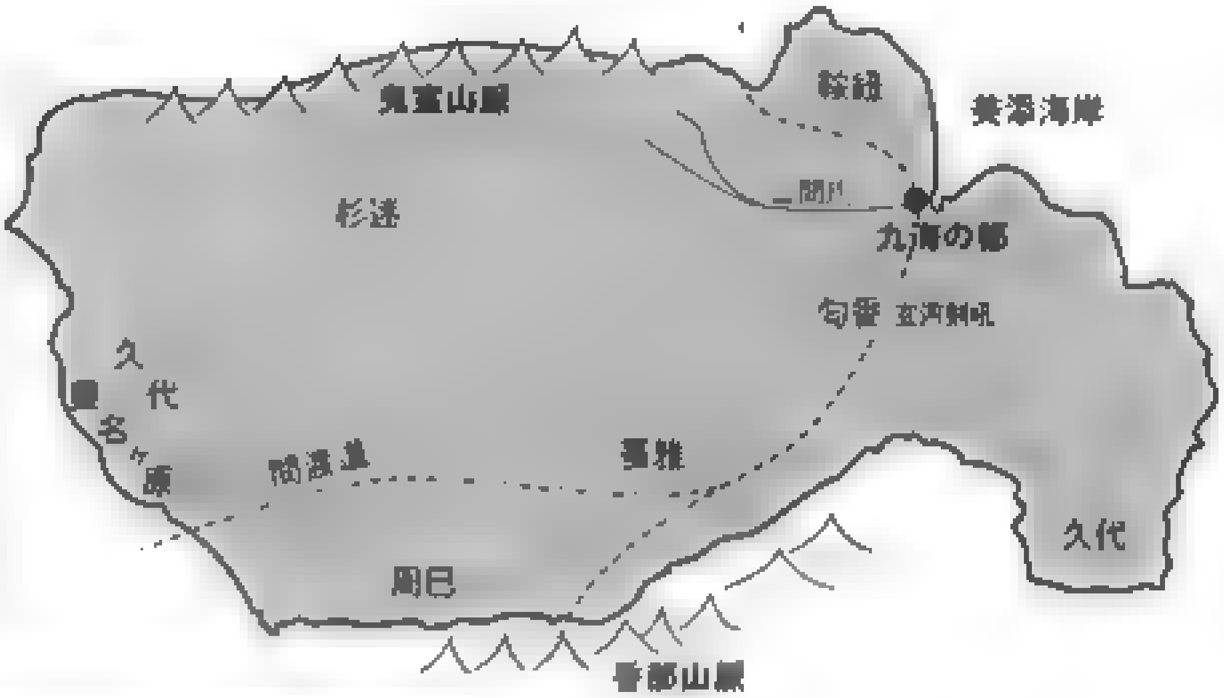
また、「最初から決まっている国ではなく、自分で白紙から設定した土地が欲しい」と思う向きのために、中央大陸以外の3大大陸に関してはまったくの白紙状態で残してある。そちらを使って、魅力的なあなただけの「天羅」を構築してほしい。

国 UNI

ここから、「香利国」を例にとり、「国」とはいったいどういうものなのか、その中心地である「都」、地方の「村」の暮らしはどのようなものなのか、そして、「戦」はどのように起こり、どのように終わるのかを説明する。特に変わったところのないこの国は、あなた独自の国造りのアーキタイプになるだろう。

香利（かがり）の国





香利のデータ

東州香利の国――別名を嵐軒郷といい、東州北端に位置し、東州最大の領土を誇る。鬼霊山脈を挟んで竜州鳳凰の国と隣接しており、香利の名代の玄河家と、鳳凰の名代・芭刀家は、当主・玄河剣吼の二女は鳳凰前芭刀車磨の側室であることによる穏やかな同盟関係にある。

香利を束ねる名代、玄河剣吼が座する都は、玄河家が直轄する匂番の地、九海の都である。この都は黄添海岸に臨む都市であり、海上貿易の拠点のひとつとなっている。

香利の国で特に広い領地を持つ領主家として、匂番の玄河家のほか、杉迷の乙部家、棕縄の丹下家、七庭の忠澤家などの10家があげられる。

名代・玄河剣吼

国とは何か

天羅における国は、隣接する領地を持つ複数の領主たちが集ってできている。

また、国とは基本的に神宮家が承認した領主、名代が支配の頂点に立つ領土の集合を示すことばであり、神宮家が認めていない者が立つ領地は国とは呼ばれず、名代が管理と支配の全権を委任した領主の土地は守護地、そのほかの者が自治独立を掲げる不法占有地は非領と呼ばれている。

名代が束ねる国は、数家から10数家――領土の規模によっては20数家もの領主家が存在し、その一家一家が独自に領土を持つ。むろん、その多くは何らかの功労により名代から与えられた土地であるが、直接の支配権はそれぞれの領主家に帰属している。領主とは、いわば領地内では王権を持つ者と呼んでも過言ではない。そして、それら領主家の最高峰に立つ名代は「王たる者の王」として君臨する。

名代

名代とは前述したとおり、「神宮家が認めた領主団の代表者」である。神宮家が認めていない領地支配者は、その土地でどれほどの権力や人望を有していようと名代とは呼ばれない。これは、民衆、支配者層を問わず流布している、神代の時代に天羅全土は神宮家の所領だったという神話の名残であり、その全土支配の権の証しである「三種の神器」を、神宮家が所有しているとされているためである。

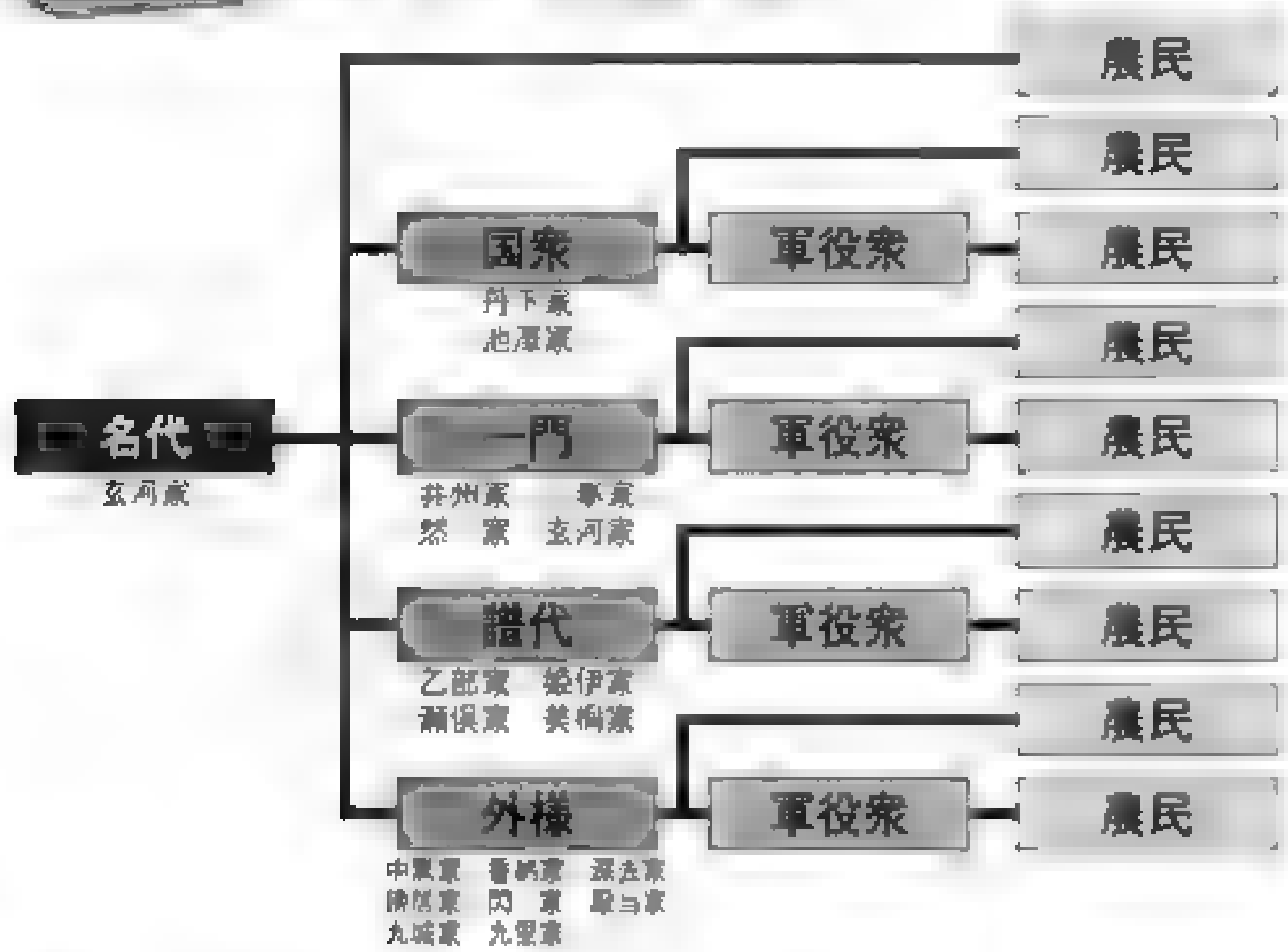
品を献す

神宮家――つまりは帝の承認を得、晴れて名代となった者には、「司」という名が与えられる。これは単独で使用されることばではなく、「香利司」という具合に国名に付加して使われる。一種の役職名といってもいい。

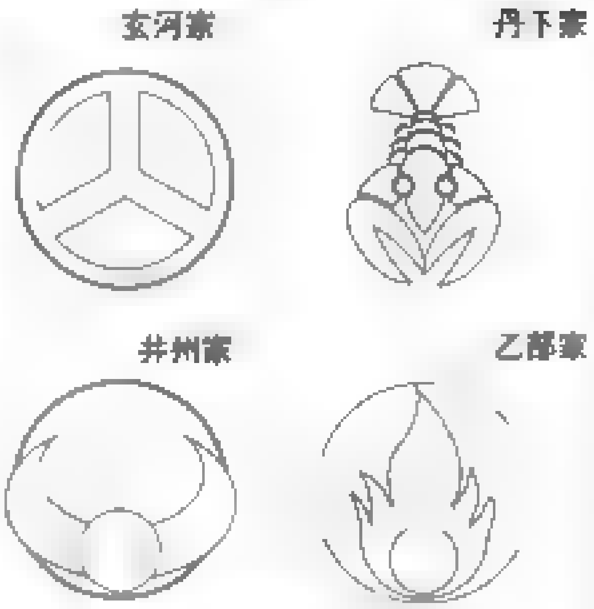
なお、名代として神宮家に認められるのは、実は難しいことではない。表立った支配を行なっていたとされる神代の時代ならともかく、間接的な支配力しか持たない（持とうとしていないともいわれている）現在の神宮家からの承認は、役所へ届けを出すよりも簡単に得られる。各大陸にある大社へ使者を送ればよいのだ。その際、地方の特産物を供物としてともに送るのが慣習になっているが、実際には供物の有無を問わず、所定の手続き（これは門外秘となっている）を済ませれば名代の地位が認められる。

承認を得ること自体は、このように難しくはない。それを困難にしているのは、天羅の広大さであり、さらには道中に待ち受ける対抗勢力の刺客や山賊などの無法者である。結局のところ、人間にとって最大の敵とは人間なのだ。

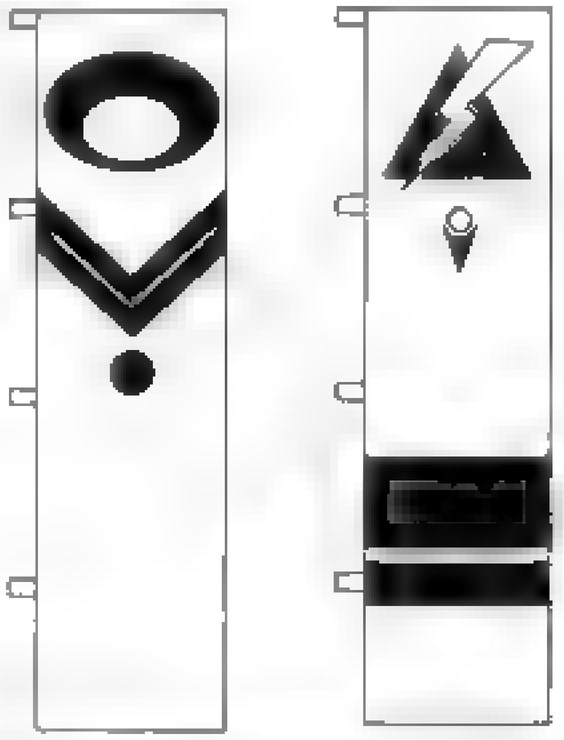
香利の国・家臣編制



家紋



旗



国衆・一門・譜代・外様・軍役衆・小者

名代の下に集う家臣、郎党すと一口に言っても、おのおのの家柄や名代家との関係によって格づけがなされている

例えば、名代家に仕える家臣は国衆、あるいは国侍と呼ばれ、多くは城詰めの家臣であり、地方領主を含めてほかの家臣よりも格上とされている。彼らはその家柄をして「一以来の忠臣」と誇らしげに口にする者も少なくない

そして、一門とは名代の血に連なる家柄である。名代に限らず、戦国の世の支配者層の家では、家の血が残る可能性を高めるために多くの子を作る。そして成長し、名代の位を継承しなかった者は分家となり、あるいは他家との縁組みを行なう。こうして名代家の血脈を持つ家が出る。その家は名代の地位を継承する権利を持っているのだ。ただし、この継承権は通常その時点の名代の4親等までの者にしかない

譜代とは、国衆と同様に代々名代家に仕え、なおかつ広大な領地と城を与えられた家柄をさす。譜代の多くは名代の治める地に隣接しているか、さもなければ金や銀、あるいは《珠》鉱脈といった貴金属が多く産出される土地を与えられている。これは、信用のおける家臣に国の要所を守らせるためだ

領土合併などの理由によって家臣に加わった者は外様と呼ばれる。彼らは都から遠い土地や他国と接する土地などに封ぜられるのが通例である。領地自体もほかの諸侯よりも狭く、石高も低い。なぜなら、これなら謀反を起こした場合でも、その進軍が都に達するまでに鎮圧できる可能性を高め、信用できる家臣の土地が隣国との合戦で戦場となる可能性を低くするためだ。また、特に気の許せない外様諸侯の領地には、監査役として州内廻りが派遣される

いずれの家臣の下にも軍役衆、あるいは小者と呼ばれる者が仕えている

軍役衆とは戦時に足軽として徴兵される半農民の最下級武士だが、その多くは一度としてまともな訓練を受けたこともなければ、腰にはく刀にはさびが浮いていても気にしないような、武士というよりも「名字、帯刀を許された農民」と言ったほうが正確な者たちである。

もう一方の小者は、中間とも呼ばれ、完全な農民であり、家臣ではなく領民というほうが正しい。彼らは税の一部（あるいは全額）を、嵐で流れてしまった橋の修復や築城などの労役によって納めている。労役による納税は、その農家が耕作する田畑1反あたり30日。一般的な農民が年貢の全額を労役で納めるとすると、約10か月を費やすことになる。なお、兵役に就いた場合は、25日で1反あたりの収穫（主に米である）を納めたことになる

こうした者たちとPCがかかわりあいになる可能性はきわめて高いと思っていただいてかまわない。特にサムライやヨロイ持ち、シノビといった自由雇用の請負屋にとっては、名代や領主といった金持ちの権力者はいい雇い主である。うまく取り入れば一国一城の主となるのも夢ではない

また、軍役衆や小者に対してもそうだ。彼らには力がない。腰に刀を、手にくわを持っていても、彼らの心には「強きもの」への恐れがある。彼ら力なき者たちに成り代わってPCは刀を知恵を、そして勇気を振るうこともあるだろう。いや、もしかすると、そのほうが多いかもしれない。たとえ、ほんのわずかな……そう、一飯の食事や10文ほどの現金、それに小さな自己満足という報酬しか得られないとしても、だ

天羅の身分制について

天羅の社会制度は基本的に慣習的なものであり、明文化されたものではない。当然、それは身分制度にも言えることである。

天羅の身分制度のピラミッドの頂点に立つのは神宮家、あるいはその代表者である「帝」である。しかし、一般の民衆にはその存在に思いが及ぶことはない。彼らにとって神宮家や帝とは、それほどまでに非現実的な存在なのだ。

神宮家、帝といった、身分制度そのものからも「別格」の階級を別とすれば、身分制度の最上位に座するのは武士階級の者である。

武士階級の下は、ほとんど一律的な身分であるが、強いて武士の次に位置する階級をあげれば農民となる。彼らは国の主収入である租税を納める。

以下、職人、商人という順に続く。軍人階級である武士を除けば、1次産業と2次産業の従事者に――つまり、原始的な意味で「国への貢献度」の高い順に身分づけされているといっていい。

城の軍営・奉行について

城には、大きく分けて2種類のものがある。1つは山地に築かれる山城、もう1つは平地に築かれる城だ。前者には城攻めが困難であるという利点があるが、城下町を持つことができないという欠点がある。平城はその逆で、後者は城攻めに弱いが、城下町から富を吸い上げることが可能となっている。

大名の城は、平地に築かれる後者が一般的であるが、近年になって前者の山城を居城とする領主・名代も増えてきている。

ここでは、平地の城について語る。

城の周囲には堀が掘り巡らされており、城への出入りには午前6時から午後8時までの間かかる揚げ橋が使われる。ほかには、汚物処理の河子下人用の水路を使うしかない。

城の軍営としては、城詰め兵士用の宿舎や厩といった兵舎、それに城の本丸の最上階には物見櫓として天守閣が存在するのが通例である。また、ヨロイを有する領主の城ならば、ヨロイ整備用に納め倉、あるいは御堀と呼ばれる建物が建てられている。

また、城の壁面には、幅10cm、高さ1mほどの大きさをした長方形の穴が無数に開いている。これは侵入してきた敵兵を迎え撃つための狭間である。

なお、城に詰めている武士は武将や兵士などの、いわゆる武官ばかりではない。武士階級とはいっても、そのすべてが武人であることを生業とする者ではないのである。

戦において総大将の補佐として指揮をとる武官に対して、内政において名代を助け采配を振るう文官は奉行と呼ばれる。武官にも軍奉行という役職があり、奉行ということばは名代の下位補佐役に対して使われる。

奉行でも代表的な役職としては、国の財政補佐官である勘定奉行、資源採掘の責任者である金山奉行や銀山奉行、城下の治安を任されている町奉行などがある。なお、(珠)鉱脈に関しては金山、あるいは銀山奉行に任されているが、大規模な珠鉱脈がある国の場合は珠奉行という役職が設けられている。

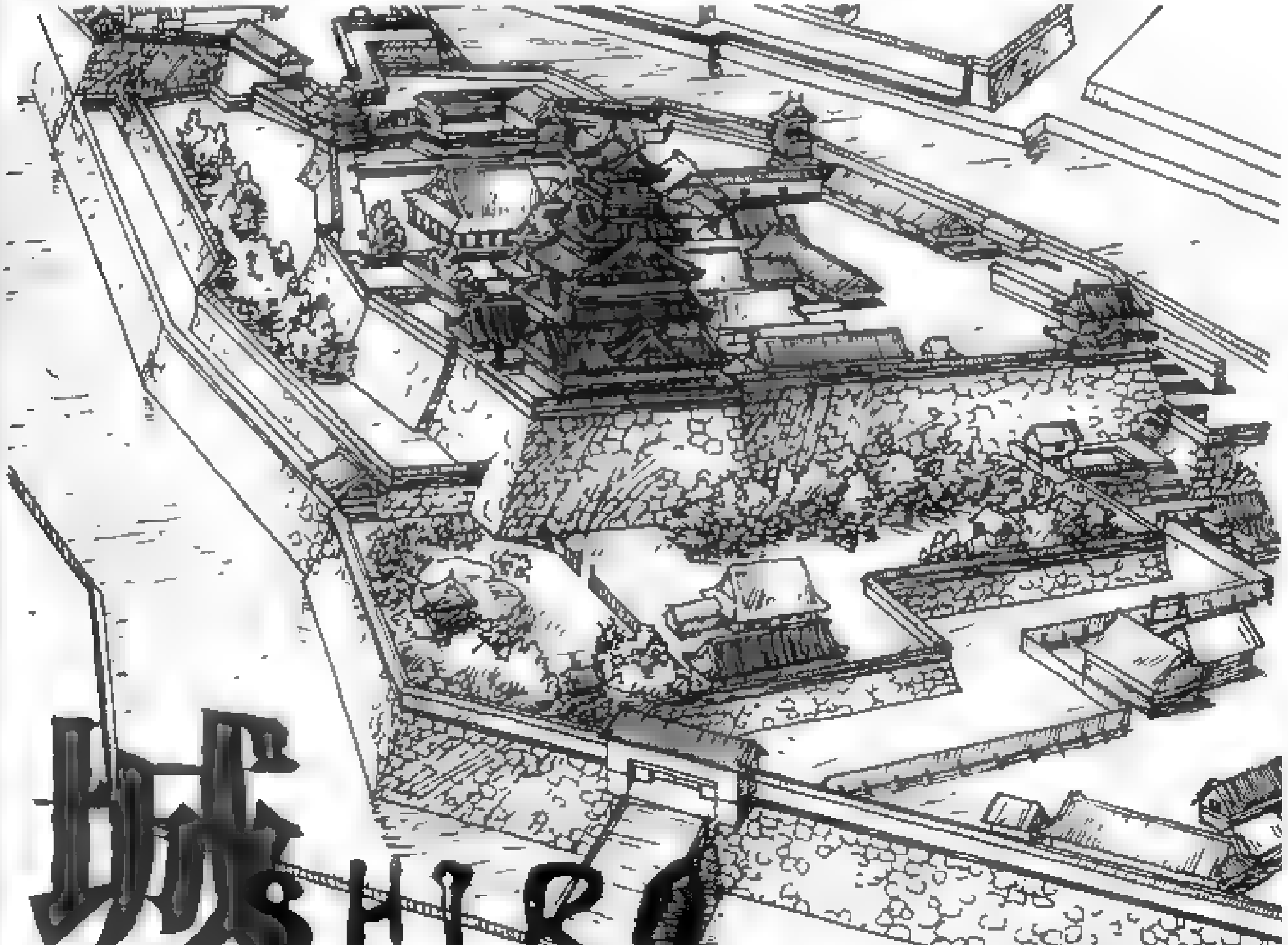
内政の表舞台に立っているはずの奉行たちではあるが、戦が続く大陸では武官たちよりも格下の役職と見られているのが実情である。

なお、特に秀でた者以外の奉行は合戦の時には留守役として城にとどまることを命じられる。なぜなら、戦で内政に必要な人材を失うわけにはいかないからだ。が、それが武官と文官との間に目に見えない軋轢を生んでいることは確かである。

奉行

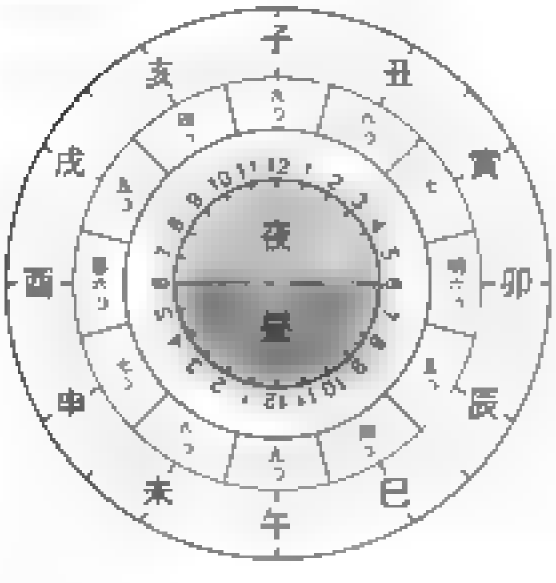
勘定奉行
国の財政補佐官である。平時戦時を問わず重要な役職であることは間違いない。

町奉行
城下の治安を任されており、警察、司法の両方を兼ねる。



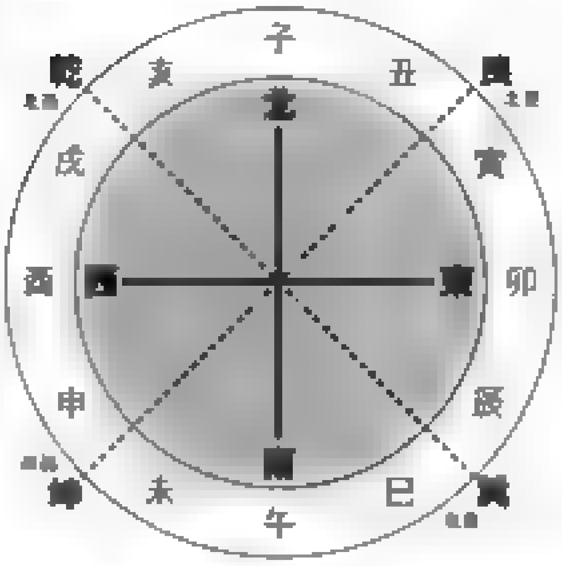
城 SHIRO

時間



一般的な時刻の数え方は、午後11時から午前1時までを子の刻として、以下2時間おきに十二支の順で丑、寅、卯、辰、巳……と続いてゆく。また、都市部では午前、午後の0時を九ツとして、1時間ごとに九ツ半、八ツ……と数えてゆく方法が一般的である。

方位



方位も一般的には時刻と同じく十二支が用いられる。これは12時を北として30度ごとに丑、寅、卯……と推移してゆく。

このうち、北東、南東、南西、北西は、それぞれ丑寅、辰巳、未申、戌亥と呼ばれ、さらに北東は鬼門、南西は裏鬼門と呼ばれる。

月日の呼称

天羅では月の満ち欠けを基準とする太陰暦と24節が一般的な暦として用られている。これは天羅の社会基盤が農業にあるためだ（例外的に、神宮家のみは太陽暦を天照神宮暦として用いている）。

以下に各月の呼び方をあげておく。

1月	睦月、祝月、霞初月
2月	如月、梅見月、雪解月
3月	弥生、桜月、夢見月
4月	卯月、花残月、夏初月
5月	皐月、橘月、吹喜月
6月	水無月、風待月、鳴神月
7月	文月、七夕月、秋初月
8月	葉月、萩月、燕去月
9月	長月、紅葉月、色取月
10月	神無月、時雨月、初霜月
11月	霜月、神楽月、雪待月
12月	師走、春待月、三冬月

度量衡

天羅には統一された貨幣は存在しない。各国で鋳造　天羅で一般に用いられる度量衡――長さ、体積、重さの単位は人間の体を基準とした尺貫法である。

●長さの単位
- 一里＝約3.9km（三十六町）
- 一町＝約109m（六十間）
- 一丈＝約3.03m（十尺
- 一間＝約1.82m（六尺
- 一尺＝約30.3cm　十寸
- 一寸＝約3.03cm

●体積の単位
- 一石＝約180ℓ（十斗）
- 一斗＝約18ℓ（十升）
- 一升＝約1.8ℓ　十合
- 一合＝約180ミリℓ

●重さの単位
- 一貫＝約3.75kg（千匁
- 一斤＝約600g（百六十匁
- 一両＝約37.5g（十匁
- 匁＝約3.75g

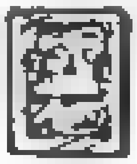
●面積の単位
- 一町＝約99.2a　十反
- 一反＝約992m²　三百坪
- 一坪＝約3.3m²

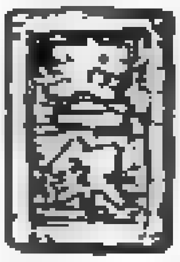
貨幣

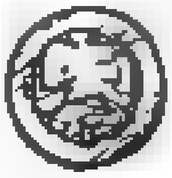
天羅には統一された貨幣は存在しない。各国で鋳造された貨幣を用い、商人の間では高純度の貨幣が取り引きに使用される。中央大陸では、紫内州青泉国の鋳長銀や桃州白鵡国の摩卫金がそれにあたる。

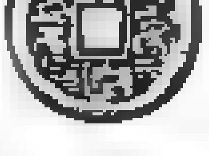
両
二貫に相当
通常は金の大判。

[illegible]
さまざまな価値（数十〜数百文）のものがある。









文（分）
一般に使われる銅銭貨。

都 MIYAKO 九海の都

天羅の都

天羅において、ただ「都」といった場合、それはその国の首都のことであり、すなわち名代の座す第一の都市をさしている。

「機関」の項でも触れるが、「都」という言葉には元来、「美しい」という意味がある。そこからもわかるだろうが、本来の意味における「都」とは、都市計画にのっとって建設、整備された都市のことなのであり、名代などの国政の頂点に立つ者が住まう都市を意味することばではないのである。

だが、今さら言うまでもなく天羅は戦乱に満ち、国内の統治と戦への用意という相反しやすい二つの「政治政策」を同じ比率で行なわなければならない現在、国を守る――つまりは国力の大部分は軍備へ費やされ、国内整備は半ば蔑ろにされているのが実情である。

そんな中でも、各国の名代は、己の権威を誇示するという意味を込めて、ほかの都市はともかく、己のおひざもとである都に対しては綿密な計画を立案し、莫大な資金を費やして整備を行なうのが通例となっている。

名代が座す都は、国の顔であり、また言うまでもなく国の中心である。それを機能的かつ美しく整えるということは、国体を整えることに、そのまま直結しているとされているのだ。

希代の方術師である雅平家典政の残した『建城概要』によれば、「名代の居城は国の脳であり、その都は心臓に相当する。人体において、この二つの臓器が健全であることは、全身が健やかであるのに必要である。同様に、この二つが健全である国体もまた壮健なものとなるだろう（口語訳）」とされている。

ちなみに方術師とは、都市建設や地形的な改造を行なうことによって種々の効果（運気）をもたらす陰陽師の一派とされている。いわば土地を対象としたきわめて大がかりな陰陽師なのだが、多くの土着信仰を取り込んだ末に陰陽道の片鱗すら見えないほど泥臭い土着呪術的なものへと変形し、またその行使には莫大な費用を費やさねばならなかったことから、彼ら自身もその腕を振るう機会が少なかった。そのため、最盛期とされる約二百年前ですら、それを学ぼうとする者がきわめて少なく、現在に至っては、都の理論、技法が陰陽道に再吸収されたほかは、完全に絶えてしまっている。

この『建城概要』によれば、よい都とは、北に山が聳え、東に大河が流れ、南に大きな池（海）があり、西に大道（街道）がはしっている土地に造られた都市とされている。これは呪術的な面のほかにも、都市機能を十全に発揮させ、都市そのものが発展するのに必要な要素であることは、理屈の上でも理解できる。

同時にまた、これらの方角はそれぞれ玄武、青龍、朱雀、白虎と呼ばれる方位神によって守護されているとされている。

『建城概要』にのっとって建設された都では、その北部中央に名代の城が建てられる。この区画は「内裏」と呼ばれている。そして、南に面した位置に城の表門が備え付けられるのが通例だ。この表門から、都の外に向かって朱雀大路と呼ばれる大通りが延び、都の外と外堀との境界には朱雀門という城門が設置されている。

都市建設とは築城法でもある。その法則において南という方角が重要視されるのは、「君子南面す」という古いことわざにもあるよう、南に面するということが王権の象徴でもあるためだ。

さらには、黄泉の国があるとされる方角である北を背面に置くことにより、「死の超越」という象徴性を得ているのだ。

なお、都の東北に位置する山には、鬼上峰とも呼ばれる鬼神、伊舎那天を祀る寺が名代の手によって建立され、鎮護寺へと寄進されるのが習わしとなっている。これは都に邪気や災禍が入り込まないようにする鬼門封じである。

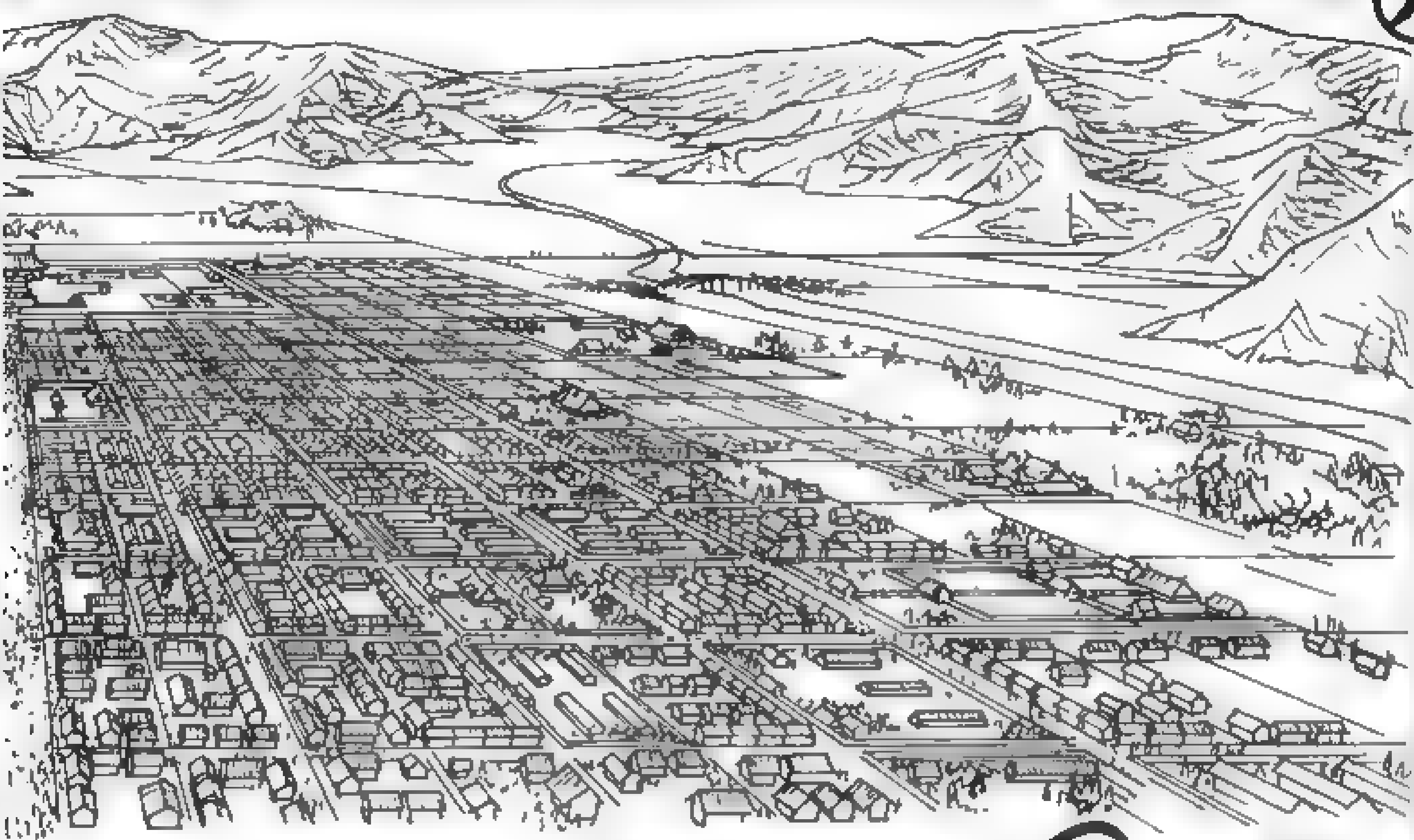
当然のことながら、世の中は、こういった都造りにとって都合のよい土地ばかりではない。すべての条件を兼ね備えた土地を探す名代も少なくはないが、大多数は新しい土地を探すよりも、方違えという都合あわせで済ませている。

次に、都の内部――都市と、そこに住まう者たちについて述べるとしよう。

当然ながら、都に住む者の大多数は、町人とも呼ばれる平民だ。そのほとんどは武家屋敷や商家の奉公人であり、それに次いで多いのが各種の職人たちである。

彼らはその職種や身分階級、貧富によって都の中で住む地区が決められている。例えば飾品職人ならば飾り町、織物職人ならば錦町、旅籠の集まる旅籠町、問屋街である倉町、銀子か遊女の色町である郭町、その他の町人が住む長屋町などである。こういった区画を都市計画の段階で設け、文字どおり計画的に整備するのである。

都に住む者たちは、その町ごとに『人別帳』と呼ばれる帳簿で管理されるのが通例となっている。都市計画には、住民管理の手間を軽減させるという意味あいもあるのだ。



都の住人は、こうした精神異常な者たちばかりではない。都が繁栄し、規模が大きくなってゆくと、当然のように近隣の村などから人々が流れ込んでくることになる。

その多くは純粋に職を求めてやってきた善良な民だが、中には無宿の渡世人や博徒といったヤクザ者が含まれていることも珍しくはない。彼らは何らかの理由によって一般社会から弾き出された者たちであり、同じヤクザ者でも地廻りと呼ばれる、都市に適応した者とは別個の社会を築いている渡世人一家とは利害関係を生じやすく、揉め事を起こすことも多い。

都に流入する者で出稼ぎ者の中には、そこでも職を失ってしまう者も多い。いや、職を失う者のほうが多いというほうがより正確だろう。そうした者の多くはわずかな蓄えを手に、帰郷するが、それだけの稼ぎを手にできずに職をなくした者たちは、町に住むこともできず、河原に住み着くこととなる。彼らは河原者と呼ばれ、女なら夜鷹、もぐりの遊女、男なら追いはぎや物乞い、死体運びや汚物運びなどの汚れ仕事で生計を立てており、都市の治安を預かる下級武士たちからは厳しい監視がされている。

町人データ

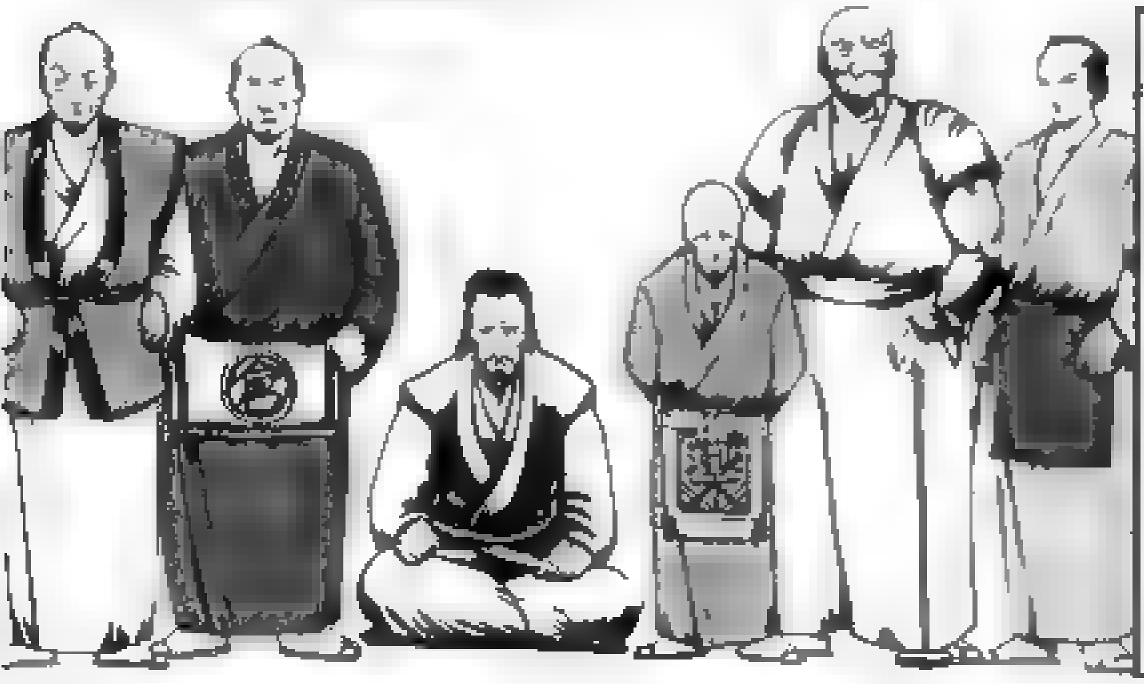
右：[illegible]
左：[illegible]
都に住む典型的な町人。
現在、[illegible]は[illegible]との仲を、[illegible]の主人に認めてもらおうとしている。

能力値　2　活力　4
成功値　1（双方とも）

都の人々

都に住む者の多くは、町人と呼ばれる平民である。右のイラストの男女は、その典型的な身なりをしている。農村や周辺の小都市に住む者よりも派手で、柄のある着物を着用しているのがわかるだろう。これは、都とそのほかの土地とで衣類の持つ意味あいに若干の違いが生じているためである。

また、下のイラストからは、都に住む職人や商人などの服装の違いが見て取れる。左から、商人、金貸し、高利貸し、手習い師匠（町人に文字の読み書きなどを教える教師）、薬種問屋、刀鍛冶、飾り職人である。



下町

民衆が生活する上でなくてはならないのが、下町である。その活気は、野卑で汗臭いものだが、人情にあふれたものでもある。

大路

平地に城を構える都市では、城の表門から街道口にかけて大路が延びている。大路には、その町の大店や茶屋などが軒を並べており、大きなにぎわいを見せる

都の生活

都に住む多くの者は、武家屋敷や商店の奉公人である。彼ら、あるいは彼女らは数年ごとに契約を更新しつつ主人のもとで働く。契約期間は通常で3年、長ければ10年にもなる。この間、雇用者である主人は奉公人の身元の一切を引き受ける立場となり、疑似的な親子関係となる。こうした関係を美化して、本来は領主と武家との関係に用いられていた「御恩と奉公」ということばが使われるようになってきている。

また、職人であれば、幼少のころから師匠となる職人に弟子入りする。場合によってはその家に泊まり込み、師匠の身の回りの世話をしながら、五年から十年にも及ぶ修業生活を送る。ただし、職人修業は、師匠に弟子入りしたからといって、手とり足とりと技術の手ほどきをしてもらえるというわけではない。

いずれにせよ、彼らの日常は、その文字のとおり、変化の少ない毎日の繰り返しである。

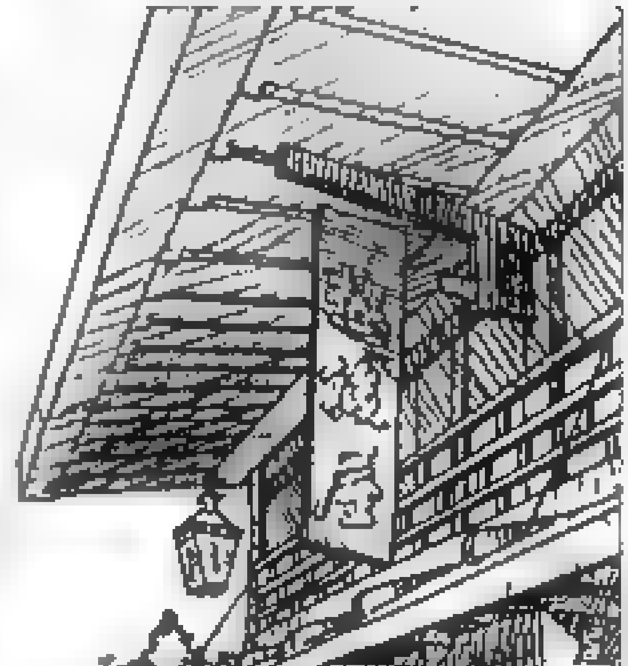
では、彼らに焦点をあてて、都の生活というものを語ることとしよう。

奉公人や弟子は多くの場合、長屋町の長屋に住み、毎朝、勤めている店や師匠のもとへ通う。
これは、特別に暇をもらうか、あるいは数少ない休日などの特別な日以外は、失職するまで続く。彼らの通勤時間は、その職種にもよるが、だいたいが六ツ半（午前七時ころ）から朝五ツ（午前八時ころ）の間である。

彼らに与えられる休日とは、基本的に盆と正月のみであり、週休制度ではない。もちろん、勤めているのが大店ともなれば、交代制で休暇を取ることも可能となっている。

休日の彼らは、ふだんの日々で行なえなかった事柄を処理する。例えば独身の男性の場合、筆頭にあげられるのは洗い物だろう。

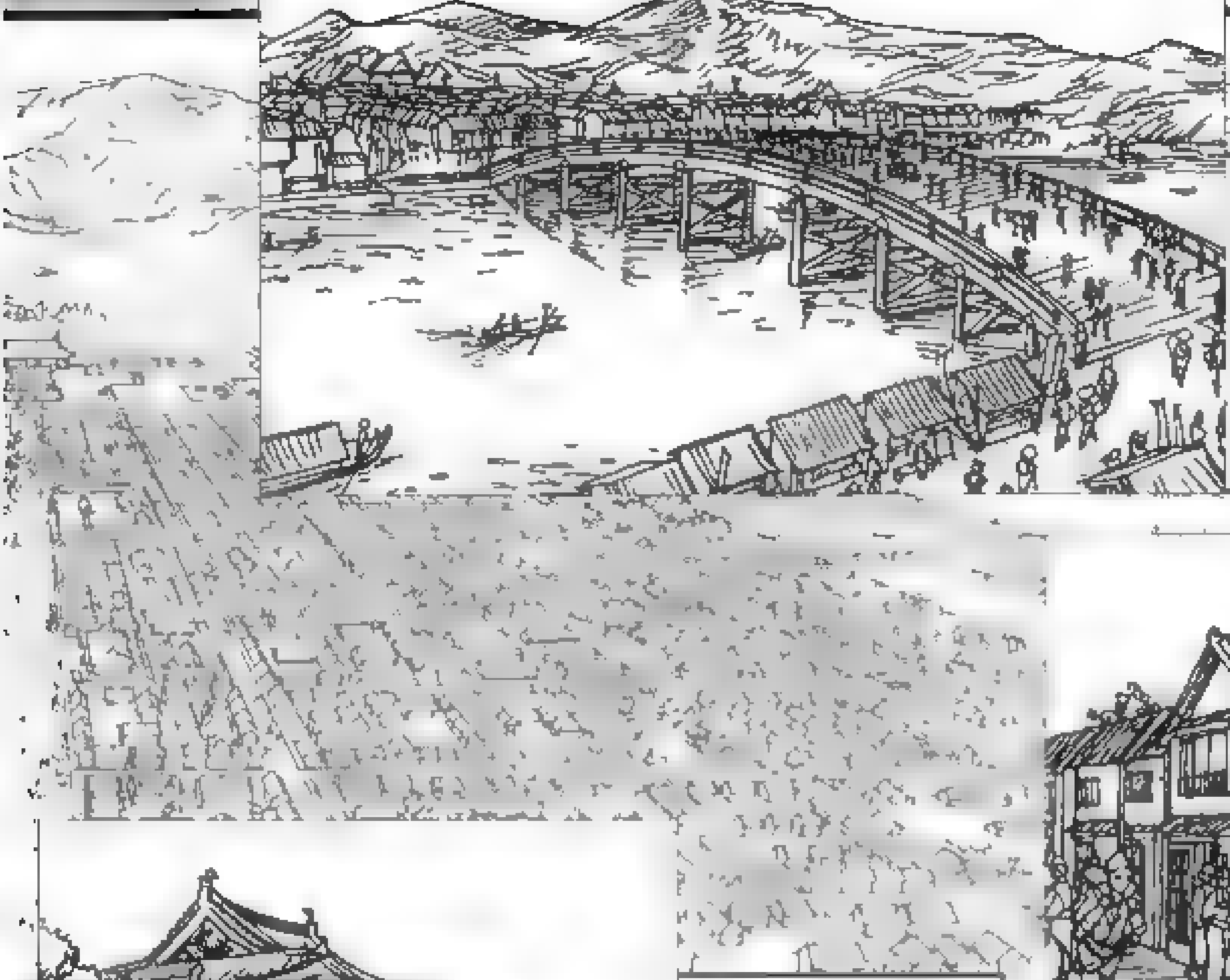
当然、休日を過ごすのに、そういった細々したことばかりを行なっているわけではない。多少



旅篭町

街道口から都市に入ってすぐの位置に、宿屋が軒を並べる旅篭町がある。この界隈では、旅篭の丁稚や飯盛女などによる客引きの声と客の取りあいによるいさかい、それにヤクザ者によるけんかなどが絶えない。

また、旅篭町には都市への入出を監視する「番所」という役所がある。



橋

都市内を流れる一間川にかかる所謂大橋。橋は木材と縄だけで作られるため、嵐や大雨のたびに決壊してしまう。それを防ぐため、捧げた人柱を縛りつけることもあるが、それはあくまで民間呪術的なものであり、実際に効果があるのか否かは定かではない。

寺

御剣道洵が預かる鳳凰宗総本寺

天羅最大最古の宗教である鳳凰宗は、たいていの町や村に寺院を置いている。また城下町には大寺院が置かれており、現世権力と寺院権力との橋渡しの役割を果している。

このような大寺院は、指南寺や法会寺などとも呼ばれる。

辻

昼は猿ひきなどの大道芸人が、夜は特定の縄張に属さないもぐりの街娼が立つ。城門へ続く大通りはほかの場所よりも取り締まりが厳しいため、彼らはこうした辻で商売を行なう。

また、辻には道祖神と呼ばれる男根を模した石碑が建てられている。

なりとも懐に余裕があれば、都に住む者にとっては享受できる娯楽が身近にあるのだ。

人が多く集る都ともなれば、辻に出れば、よほどのことがないかぎり、旅の芸人の一人や二人は、その芸を披露している。また、常設の芝居小屋では傾奇舞と呼ばれる舞芸の興行が行なわれているのだ。それに、季節の節目にあたる時期ともなれば、都や周辺地域にある相撲部屋から、都の土俵場と呼ばれる会場に力士が集結し、一大興行がとり行なわれる。その活気は、都の周辺からも力士の奮戦を一目観ようとする民衆を呼び寄せているほどだ。

特に相撲は、日ごろの憂さを忘れ、ストレスを発散させるに足るだけの熱気を体感できるとあって、都の民衆にとって最大の娯楽となっている。また、相撲部屋の持つ地域との密着性により、地元相撲部屋出身の力士には固定ファンがつき、その勝敗に一喜一憂しながら楽しんでいるのだ。

そして、あらゆる民に共通する娯楽の一つに、博打が挙げられる。賽子、闘犬、骨牌など数え上げればキリがない。当然、前述した相撲の勝敗も賭けの対象となっている。

←傾奇舞、黙葛の美寧(左)と十両力士、武柴部屋の旭斧持

都の代表的な大衆娯楽は、傾奇舞と相撲である。特に、相撲取りは傾奇舞とは違い、都に相撲部屋と呼ばれる訓練所に定住するため、大衆にとっては身近な英雄でもある。なお、彼ら力士の興行は春夏秋冬の四場所で行なわれる。

商人

天羅での流通には、大きく分けて2系統のものがある。1つは特定の土地に定住しない、俗に「無縁」と呼ばれる者たちによるもの。もう1つが豪商や問屋などの特定の町に住む者による物品流通である。ここでは後者、世俗との結びつきがより強い商人たちについて述べる。

彼ら定住の商人は、一般に問屋を介して品物を仕入れるか、近隣で製造された品物をじかに仕入れて販売する。これは、輸送業がそれ単体での発展が遅れている天羅では、商人の手の届く範囲からしか物を運送することができないためだ。そのため、一般の商人は問屋との関係が崩れることを極度に嫌う。問屋の機嫌を損ねれば売るのに必要な品物が卸してもらえなくなるのみならず、同じ問屋から卸している同業者たちからつまはじきにされてしまうのだ。そうなれば有益な情報は集らなくなり、最終的にはいずれ経営不振の果てに潰れてしまう。

このような現象が起きるのには、一つの理由がある。それは、同じ問屋から仕入れる同業者たちの間には「講」と呼ばれる一種の商人組合が形成されているためだ。この講の存在により、商人どうしが顧客を巡るトラブル（客の取り合いなど）を未然に防いでいるのである。

実質的に一般商人を支配しているのは、問屋なのである。では、天羅における問屋とは、どのような存在なのだろうか。それをひと言でいい表せば「商人相手に商う運送力を持った商人」ということになる。

問屋は船や大規模な荷馬車隊などの輸送手段を持ち、天羅各地から品物を取り寄せ、それを小売り商人に卸すことを生業としている。船や荷馬車隊は、人員と維持費がかさむため、末端の商人には手が届かぬものとなっている。

また、かつては問屋として商人たちに品を卸していたものの、自ら一般客相手に商うようになった者がいる。彼らこそが豪商と呼ばれる商人の始まりである。豪商は問屋時代に築いた各地のツテと地元での権威、それに一般商人にはない輸送能力を持っているため、各地の品や情報が集りやすい。領主たちが豪商と関係を深めようとするのは、それが目当てなのである。

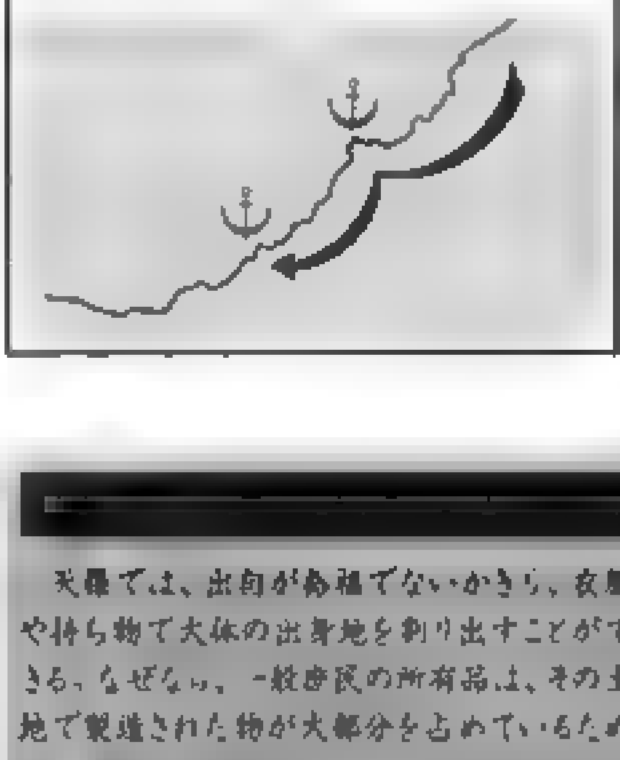
御用商人

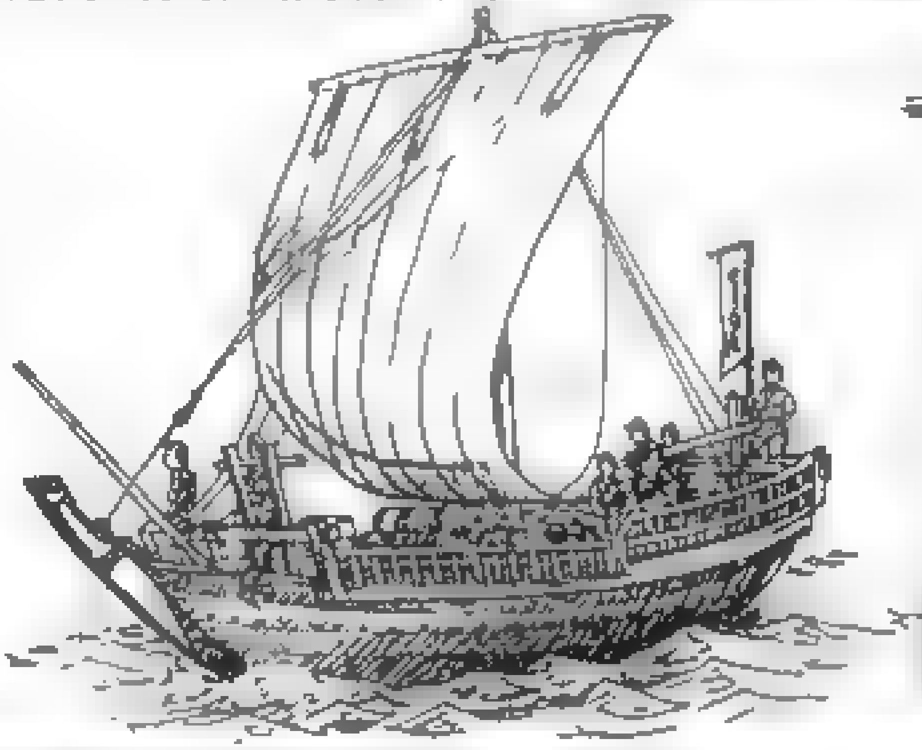
香和藩主の呉服商、蒲地屋丹兵衛。

肉体能力値 3
知 7 心 5
共 5
<話術>上級
<作法>中級

航路

商船、軍船を問わず、天羅の船舶はすべて竜骨のない和式船である。このため、海上運輸は海難事故を防ぐために、可能なかぎり寄港するように航路が発展してきた。





船

豪商である蒲紀屋所有の御用船「蒼丹丸」。

御用商人は味噌や酒などの米穀製品を扱うため、航海中には大量の米が積み込まれる。

能力値 6 活力 12

天羅の一般物品について

天羅では、出自が無縁でないかぎり、衣服や持ち物で大体の出身地を割り出すことができる。なぜなら、一般庶民の所有品は、その土地で製造された物が大部分を占めているためだ。輸送に高額な費用がかかる他地方産の品は、庶民の手には届かない「高級品」なのである。たとえ他地方産の品を持っていたとしても、それは旅職人の手による比較的安価かつ少数生産の物である場合がほとんどだ。

特に衣服は、その者の出身地を見極める要素としてはもっとも有効である。一般庶民の衣類は基本的に麻布でできている。しかし、一様に麻布といっても、地方地方によりわずかながら織り方に差異が生じる。暖かい地方で作られた麻布は織り目が大きく、通気性にすぐれているが、逆に寒い地方ならば折り目が細かく、保温性を重視した織り方となっているものが普通である。また、使われている染料にも特徴は出やすい。布を染めるのに使われる染料は、基本的にその地方で採れる花の煮汁から作られる。布の単価が安くなればなるほど、地方で一般的な植物から採れる染料が用いられるようになるため、その出身地を割り出しやすくなる。

このように、一般的な物品は、その地方独特の特色を持った物が多く、それを見れば出身地方を知ることも難しくはない。そして何より、こうした生活用品はあまり店では売られない。それを必要とする者が自ら作るのが普通で、その傾向は都市部を離れれば離れるほど顕著となる。多くの農村では、田畑の耕作ができない冬には、そういった物を作り、近隣の都市に売りに行くのが一般的なのである。

また、一般の庶民、特に農村などでは金銭による取り引きは行なわれず、物々交換による取り引きが通常となっている。

一般物品の価格（都市部）

5文	普通の食事、塩（1包）、火打ち石
10文	ござ、酒（2合）、針
20文	わらじ、川の渡し賃、油（1瓶）、笠
	松明、蓑
	米3合（白米、一日分）
	紙（そこそこの質）、布
100文	糸（1巻き）、筆と硯
	関所の通行料、矢（矢筒1つ分）
	ろうそく（1本）
	衣服
1貫	反物、書物、経典、紅・白粉
	馬具
5貫	弓
	胴丸
10貫	太刀、槍
20貫	馬

（1000文＝1貫 3000文＝3貫＝1両）

COLUMN 情報伝達について

天羅における一般的な情報伝達は、すべて人の手に頼って成り立っている。

明鏡を用いる通信手段は存在するものの、それは存在自体があまりにも非一般的であり、さらには所有者自身も、明鏡を希少価値の高い宝物であり、ヨロイや金剛機の頭脳――「魂の器」としての価値を認めるのみで、「明鏡での情報伝達が可能である」ことを知らないことすら珍しくはない。

また、郵便制度が整えられていないことも、情報を人伝えに頼らざるをえない理由の一つである。いつ果てるともしれぬ戦乱の渦中にある天羅では、各地を迅速、安全に移動することを保証する組織はなく、またそれを行なえる者はほとんどいないため、一人の名代が治める国内であろうと郵便制度を整えることができずにいる。そして、領国や戦に力を傾けている名代の多くは、それを行なうことにまで考えが及んでいないのだ。

そのため、天羅という広大な世界に遍在する情報の管理や伝達のすべては、人の手に委ねるしかないのである。

あらゆる情報は、旅芸人や船乗り、遍行僧や旅職人といった土地土地を移動して生活する者たちの流れに乗って伝えられてゆく。彼らは酒の肴や船旅の退屈を紛らわせるために、そういった世間話をしあう。そうすることで、彼らはこれから赴くであろう土地の情勢を知り、旅の安全を少しでも確保しようとするのである。いわば、彼ら流浪の旅人たちが生きてゆくために作り上げてきた無限の広がりを有した情報網なのだ。

このような口コミによる情報輸送には、二つの問題がついてまわる。それは情報の鮮度と精度だ。無作為的でゴールの存在しない伝言ゲームと言い換えても過言ではないこの情報網は、情報の伝達速度が遅く、伝達が繰り返されれば繰り返される不正確になってゆくという重大な欠点を内包している。

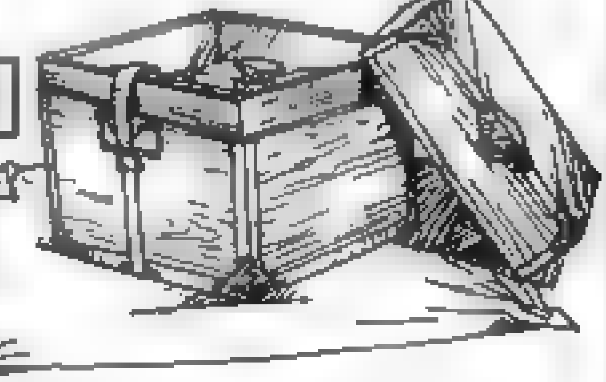
例えば「宮福の国の名代が血縁者どうしの権力争いの果てに殺された」といううわさがある。しかし、それと同時に「流れ者の浪人に殺された」「召し上げた娼婦が持っていた梅毒が伝染って狂い死にした」「2年前に死んだ正室の幽霊に祟り殺された」「夕げに出た揚げ物にあたって死んだ」といったうわさが、最初のうわさと同じ価値を持って世間に流れているのだ。

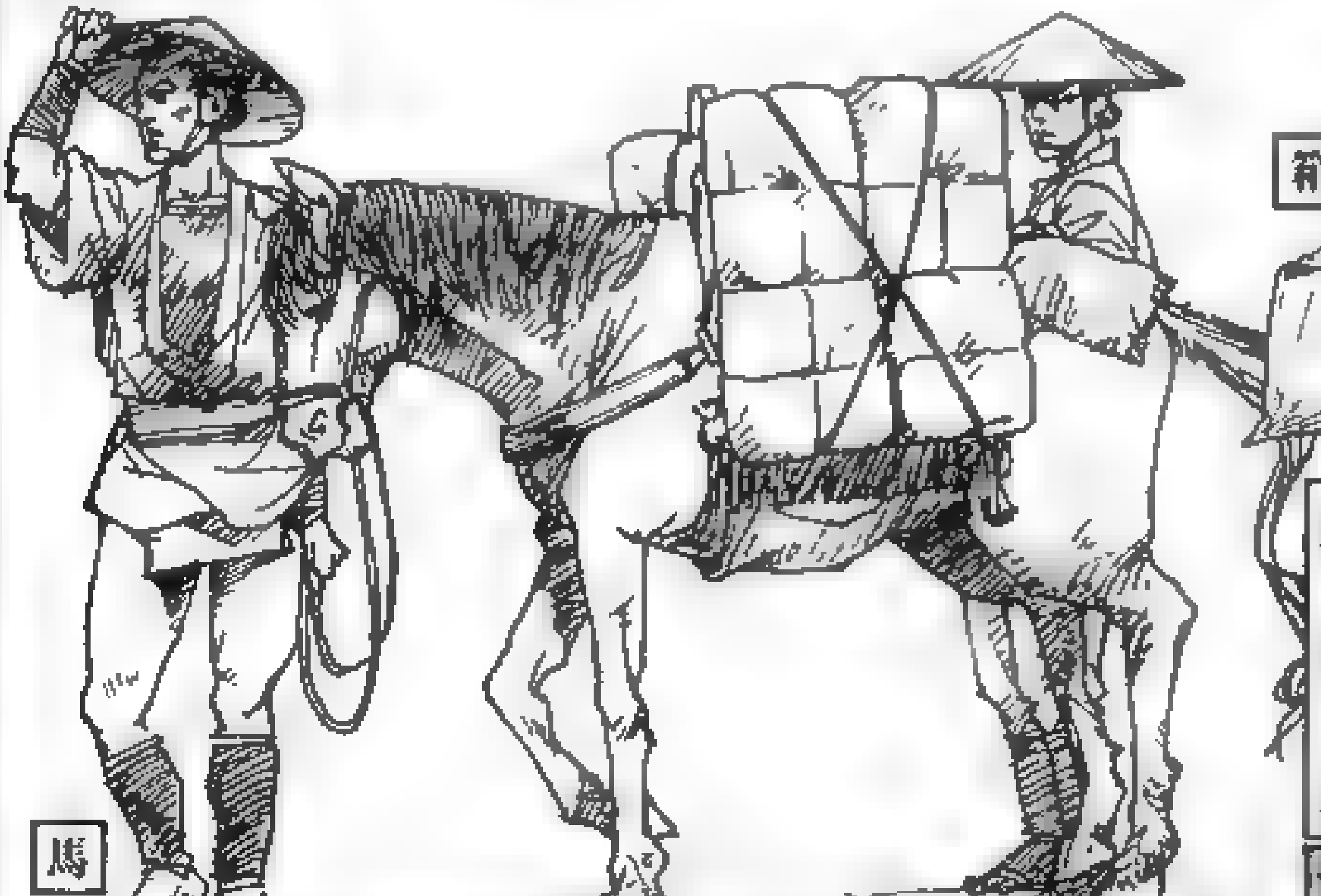
こうした氾濫した情報群の中から正確な情報を見つけ出すのは、たいへんな労力を要する。しょせんはうわさ話の集合でしかない情報網なのだ。うわさはどのようにでも変質しうるものであり、場合によってはうわさの元となった真実とは正反対の話となることも珍しくはないのである。

しかし、それでもほかの情報伝達手段が乏しい天羅では、これに頼らざるをえないのだ。そのため、名代は探題方と呼ばれる情報分析官を抱え、市井にあふれる膨大なうわさ話から、一粒の真実を探り当てようとしている。

ある探題方は、こう残している。

「どれほど荒唐無稽なうわさであろうと、そこには真実の一片が潜んでいる」





一般に天羅で用いられている馬は、小柄な徳院馬と呼ばれる種である。徳院馬は天羅全土で繁殖する温厚な種であり、軍馬には適していない（軍馬として最高とされているのは撃禍産の絵黄馬である）。

通常の荷馬であれば、成人男性の3〜5倍の重量を人間が運ぶよりも早く、そして長距離の運搬が可能である。なお、荷馬による物品運搬を商売とする者を馬子という。

能力値　4　活力　8　成功値　1

地方

CHIHO

農民の暮らし

都や宿場町の周辺に点在する村々の多くでは、稲作が行なわれている。これは、天羅の経済の基本が水田耕作により収穫される米によるものであり、国民の8割が農業に従事する第1次生産業者であることを示している。

米の単位は、1人の人間が1年間に食する平均量を基準に『石』と呼ばれ、国全体から武家の俸禄の大小を計る基準となっている。当然ながら、理論的には石高は土地と領民の量に比例してゆく。また、領民が増えれば徴用できる兵の数も増えるため、武力の目安にもなる。各地の領主が、農民は武士階級の一つ下、職人や商人よりも格上であると（表向きでしかないが）認めていることからも、農業従事者の重要性を垣間見ることができる。

しかし、国を支える存在であるはずの農民の待遇は決してよいとは言い難い。前述の身分制にしたところで、それは本当に上辺だけのものにすぎず、現実にはオニなどを別とすれば最下層に位置している（なお、一部の例外を除いて、オニは天羅の身分制度の外側に存在している）。

[illegible]民となっている大きな理由の一つに「支配されなれてしまっている」ことがあげられる。[illegible]く続く戦乱の中、農民たちは常に力ある[illegible]に駆り立てられてきた。そしていつしか、[illegible]にある者は意識／無意識的に自分[illegible]に対してあきらめの気持ちを抱くよう[illegible]まったのである。

[illegible]が、生かさず殺さずと生殺しの生活を強いられてきた農民階級の中から、近年になって武力をともなって領主に訴えを起こす者が現れるようになった。一揆である。一揆とは一種の暴動であり、一般に五～十名ほど、大規模なものでは近傍の村の農民が地方領主の座する城下町、あるいは名代のおひざもとである都まで要求を口にしつつ練り歩く。この際、通過した町や村で暴行を働くことも珍しくない。そして、通常

逸岐村の作人、吉造の家族

農民

右から順に、吉造の妻のたま、吉造、吉造の父である九平、息子の藤吉。

彼らの耕作していた畑のほとんどは、例年になく大量に発生したイナゴにより食い荒らされてしまった。その日暮らしを強いられている彼らには、年を越す蓄えはおろか、明日食べる物すらない状態にある。

吉造	農	能力値 3	活力 6
たま	農婦	能力値 2	活力 4

軍役衆：作人からの年貢収入と
　　　　軍役の労働を領主に納める。
名　主　作人からの年貢収入を領主に納める。

は一揆の成功失敗にかかわらず、一揆に参加した者は極刑に処せられ、一揆を出した村には他村へのみせしめとして、その年に納める領主への年貢米が最大2倍にまで増加させられる。

こうした厳しい懲罰による管理術によって締めつけられている農民の数少ない楽しみは、まれに訪れる旅芸人の芸や年に一度の祭りである。特に祭りは、来るか来ないかもわからない旅芸人とは違い、年に一度――毎年の盆という周期が決まっている。村人たちは一か月ほど前から準備を始め、祭りの日がくるのを心待ちにする。そして、祭りの当日ともなれば、神主や僧侶による五穀豊穣、安全祈願の祈祷もそこそこに、村長の家に集り、この日のために用意しておいた濁酒を酌み交わし、ふだんは口にできない米の飯を食べる。明け方近くまで人々は日ごろの憂さを忘れ、無礼講の乱痴気騒ぎを繰り広げるのだ。

また、農村の正月には「大師講の忌籠り」という行事がある。これは村に飢饉を与える神を迎える行事で、この間、村人はいり粥のみを食し、家から一歩も出ずに三か日を過ごす。これは古くから伝わった行事が年代を経るにしたがって歪曲化したものであり、大凶作の翌年などは、人身供犠すら行なわれるほどになっている。

名主(なぬし)、土豪(どごう)について

地方の村々には名主や土豪と呼ばれる者たちがいる。彼らはもみや農地を作人たちに貸し出すことで利を得ている農場管理者である。

名主は庄屋、肝煎(きもいり)とも言い、都に住む中級以上の武士の領地の土地の管理を任されている。また、何らかの理由により仕えていた武家が断絶した場合などには、そのまま土地の所有権を握り、勝手に作人たちに土地を貸しつけ、年貢を取り立てて私腹を肥していることもあるという。

一方、土豪とは半農半士の下級武士であり、ふだんは名主同様、作人たちに貸し付けた農地の管理や年貢の取り立てなどで生計を立てている。また、ごく最近では治外法権を主張する荘園を勝手に作り、浪人や野盗を雇い入れて武力を蓄える者も出現し始めている。

こうした農園主たちは、作人たちから年貢として、収穫の五〜七割を徴収する。そして、集めた年貢の五割を土地の領主に納め、残りの割も貸しもみとして蓄えておかねばならない。

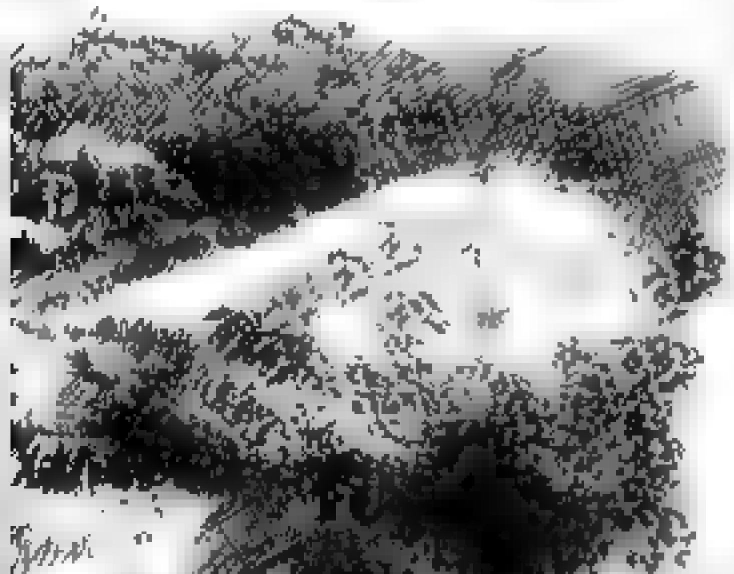
軍役衆(ぐんえきしゅう)について

平時は土豪として農地管理や耕作を行ない、戦時には兵士(足軽)として招集されるのが軍役衆と呼ばれる者たちである。

前述のとおり、土豪とは半農半士の存在ではあるが、その多くは戦闘の訓練を受けたことのない――それどころか、二十も半ばまで刀を振るったことのない者たちである。彼らは武士よりも農民としての側面が強いのだ。

領主の命令により兵役に就かねばならないのは軍役衆だけではない。村ごとに徴収される兵の数は決まっており、それに満たない場合は、その村に課せられる次回の年貢額が倍増させられてしまう。それを防ぐために、徴兵数に達しない分は、年貢納入額の少なかった作人やその家族で強引に補填するのが通例となっている。

また、軍役衆のほか、小者や中間として徴用される数は決まっており、それに満たないときも、年貢額が増加される。そのため、戦ともなれば、多くの村からは労働力がいなくなってしまう。



村の全景

三方を緩やかな丘陵に囲まれた香利と香泉の国境にほど近い場所に位置する遠岐村の全景。

イラスト右手から下手中央に向かって流れる川から、幾条もの用水路が引かれているのがわかる。こうして農業用水を引き込み、確保しておくことで農耕の手間を減らしている。

また、イラスト中の数か所にある井戸のようなものは、牛馬などの排泄物を溜めておく、いわゆる肥溜めである。この中で数週間寝かせた排泄物は発酵し、良質の肥料となる。

軍役衆・足軽

作っているもの

街道 KAIDO

天羅における旅と街道

天羅の地を往く者は、行商人や巡礼などは特、特別な事情でもないかぎりは街道を利用して旅をする。

街道とは、幾世代もの時をかけて整備されてきた交通要路であり、またそのまま通信網の径でもある。天羅という大地を人体にたとえるならば、街道はそのまま神経であるといえよう。

人跡未踏の地が数多く存在する天羅において、中規模以上の都市が存在するのは、例外なく街道の近隣である。

それは街道が人と物と情報を運ぶからであり、集落はそれを利用して大きく成長してゆくからである。逆にいえば、街道に行ってない集落は、栄えることができないということでもある。

また、街道を離れると、とたんに治安が悪化するのも、街道沿いにない都市の発達を阻害する原因でもある。

上にあげられているのは「六道」の一つ「間渡道」につながる不見児道の様子である。

幾つかの宿からさほど離れていないため、人物に緊張は見られない。

大きな街道ならば、宿場町と呼ばれる小さな町が点在している。これらの町は街道を往く旅人のために発展したもので、宿や小さな寺院が建てられている。こうした宿場町は通常「〜宿」という形式の名前がつけられている。

宿場町は、大きな街道で大人の足で1日の距離、小さな街道ならば2〜3日の距離ごとに存在している。

先に触れた不見児道ならば、地形などの影響はあるが、だいたい2日おきに宿場町に到着できるようになっている。

こういった宿場町が生まれるのは、大街道は交通量が多く、物品の流通が活発だからだ。こうした大きな街道は、為政者が国を支えるのに必要な力を提供してくれる。力を上手に発生させるには、街道の整備を進めなければならない。宿場町や中継都市を築いて、旅の安全性を少しでも高めなければならないのである。

しかし、そうはいっても、戦続きの歴史を持つのが天羅の国々である。本格的な街道整備に着手したくてもできないでいるのが実情だ。そのため、山のような人の目の届きにくい場所には、山賊などの凶悪な無法者が出没するようになってしまっている。

天羅の街道

天羅中央大陸では、天羅の真の支配者と噂される神宮家の本拠地である神来の都を中心に、俗に「六道」と呼ばれる6大街道が存在する。

これは中央大陸各地の名代が神宮家への使者を送るうちに整えられた街道であり、陸路だけでなく、南望や西臨六島へも海路を経由して接続している。

稲己の国から甲鉾の国を経由して神来の国へとやる「空蝉女道」

魁禅の国から楓野の国を通って神来の国へと入る「遠文道」

魁禅の国から香和の国を貫いて神来の国へ至る「間渡道」

西臨六島の琴鳴から船で伊予を経由して神来の都へと通じる、陸と海路の「遠字道」

叶良の国から南望を縦断、海路で中面島を経由、京内を縦断して神来の国へやる「行防道」

前述したように、これらの街道は一般の旅人の旅行路として以外にも、各地の名代が神来への使者を送るときにも使用されているためか、その付近では何かと騒動が起こりやすい。

また、この六道には、大小とりまぜて無数の街道が接続しており、それぞれの地方における交通網を形成している。

関所と手形

関所とは、国境に設けられた防衛機構である。

国境といっても、今の人界は昨日と今日とで領地の境界線が変わってしまう戦乱の世であるため、関所の場所が正確な国境というわけではない。

その証拠に、隣接する国の境となる地帯には、どれほど親密な国どうしでも、山や川など何らかの形で完全中立の相互不干渉地帯が存在する。

これは前述のとおり、激しい国境の変化を吸収するためでもあるが、それ以上に関所が受け持つもう一つの働きのためである。

関所のもう一つの役目とは、戦時の要塞である。攻め入ってくる軍勢を迎撃するのだ。そのために、ある程度以上の国力を有した国では、必ず関所にヨロイを配している。この防役の任に就くヨロイ乗りは「[illegible]」と呼ばれ、最初に敵と剣を交える者として栄誉ある役柄とされている。

ふだんの関所が受け持つ役目は、言うまでもなく人や物品の入出管理である。これには通常、手形と呼ばれる身分証明書を用いる。

手形には2種類の物が存在する。

1つは各国の役所で発行される物。これは「通用手形」と呼ばれ、各国の国交状態によって使用できなくなってしまうこともあるが、役所に5〜10文の費用と簡単な申込み文書を提出すれば、誰にでも即日発行される。

2つ目は風鳴宗や明蓮宗の寺院で発行される「仏寺手形」。この手形の利点として、通常は国交状態によらず使用が可能なところにあるが、発行にかかる費用、日数ともに宗派や寺によりまちまちであるという欠点がある。さらには、その宗派に帰依していないと発行を拒絶される場合がほとんどである。

そして、最後の一つが神宮家が発行する「大札手形」である。国交その他にまったく影響されずに使える手形だが、神宮家と直接的なかかわりを持たない一般人に発行されることはほとんどない。この手形は神宮家の命を受けたものか、御師にしか所持が許されないのだ。

旅の安全性

人界での旅は、安全であるとは言い難い。

いくら街道が整備されているとはいえ、今の人界は戦乱に満ちているからだ。戦は敗者を生み出し、それは無法者と化す。

街道筋の山中には、野盗や山賊と化した敗残兵が獲物が通りかかるのを虎視眈眈と待ち構えていることが多い。

船旅にしても、山中と同様に海賊が出没する。過去数年の間に戦があった国には、勝敗に関係なく、必ずといっていいほど、そういった者が現れ、街道を往く者や近隣の民、その土地の領主や名代を悩ませる種となっている。

山賊、海賊の討伐は平時における、名代や領主のもっとも大きな仕事である。また、野心を抱く者が、そういった無法者の所業の責任を他国になすりつけ、それを口実に戦を起こすこともある。

人界を旅する者は、そういった危険を負わなければならない。また、そういった危険を承知で、そして、それをおすだけの理由があるからこそ、旅をするのだ。

10年ほど前、香利の国で関所道に繋がる岡陵道、その香泉国との国境にはしる呉部山脈の一峰、萩広山山中を根城とした山賊団があった。百数十名の敗残兵や無法者が寄り集まったものであり、彼らは「巳狼党」と名のり、山中を通りかかる旅行者や近隣の民に狼藉を働き、時には都市を襲うこともあった。

彼らの悪業に業を煮やした、時の領主、井輪瑞将下宇法は総力をあげてこれを撃退した。もっとも、それでもすべての「巳狼党」が捕縛、あるいは殺害されたわけではない。特に、首領格と目されていたサムライ、嶋坂弥と「竜牙」の銀川蛇丸というヨロイ乗りの行方は、10年を経た今も不明で[illegible]

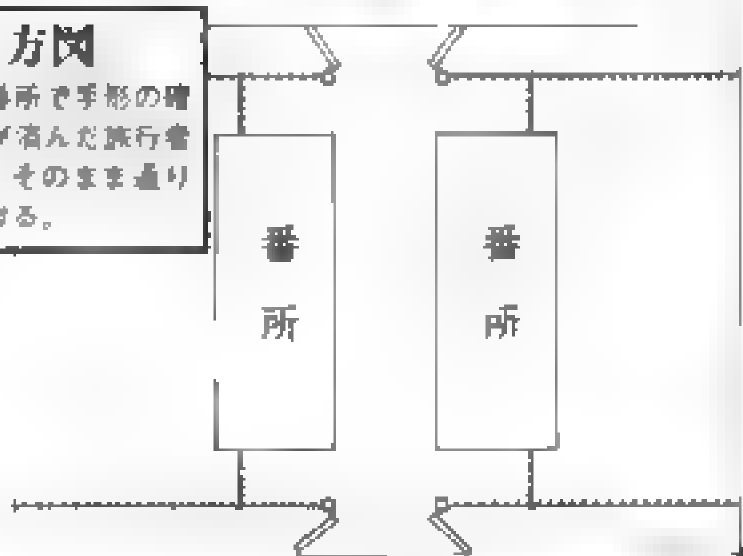
関所

上と右は、香利の国岡邑から香領へと通じる萌月の関。

同じ名代に束ねられている国の内部でも、異なる領主が治める地に行くためには、関所を通らなければならない。

通行手形

通用手形、仏寺手形はともに長方形の木片でできている。これには、所有者の名前や職業、出身地が墨で書かれている。そして、通用手形ならば発行した土地の領主の名（あるいは家紋）が、仏寺手形ならば発行した寺の名と宗派が焼き印される。なお、紙に包んで用いるのが普通である。



上方図

番所で手形の確認が済んだ旅行者は、そのまま通り抜ける。

「無縁」の民

特定の土地に帰属しない者がいる。

彼らは情報、物流の担い手である。

彼らは、誰がその土地を支配しようと無関係に、自由気ままに漂泊を続ける。

土地に縛られ、安定した生活を送る民は、彼らを「道々の者」と呼び、うろんな目を向ける。また、土地の支配者は、その権力をものともしない根なしの漂泊者――無縁の者たちを目の上の瘤として忌み嫌っている。

しかし、領主や名代の中には、彼らの身軽さや独自に発達させてきた情報網に目をつけて、彼ら無縁の者たちを保護している者もいる。

無縁の者の情報伝達速度は速く、3週間ほどで中央大陸の端から端へと情報を伝えることができるほどである。しかし、人々の口伝えによる伝達のため、その情報精度は完全な信頼をおけるものではなく、うわさ話の域を出るか否かでしかない。それでも、ほかに広域的な情報収得手段が存在しない天羅では、重要な情報源であることに変わりはない。

「無縁」になるということは、あらゆる存在との縁を切る／切られるということではない。それまで属していた一般的な社会から別のよりマイナーな社会へと移るにすぎないのだ。

「無縁」になる

「無縁」とは文字どおり、地理的、あるいは権力的な縁を自分から断ち切ることである。

「無縁の者」となれば、年貢や兵役徴収といった税を上納する義務はなくなる。しかし、それは同時に、土地の支配者からの庇護を受けられなくなることでもある。これをして「現世無縁」という。これは「無縁」とは「無権」であり、現世的な権力からの保護を自ら廃することである。特に仏に帰依する者にはそれが顕著で、建前上は仏寺は権力不可侵の「無縁の場」となっている。

当然のことだが、自ら望んで無縁になる者ばかりではない。確かに、そうなることでの利点もあるが、それに追随するリスクは決して小さなものではないからだ。

無縁の者の中には、公的な地位から「無縁」に追いやられた者も少なからず存在する。

もっともわかりやすいところでは、武家子息の廃嫡――出家の強制である。理由は数多くあるが、代表的なものは以下の3つである。

1. 武家の子息にふさわしくない場合。
2. 家の中の権力争いの結果。
3. 家系・血統の断絶を避けるため。

これらの廃嫡理由は武家に限ったことではなく、商家などでもよく見られる。

こうした被廃嫡者からは、表向きは血族に対して一切働きかけることができなくなる。特に、3番目以外の理由による場合は、実質的な追放と見て間違いない。

僧（明蓮宗、鳳凰宗、墨仙宗）

明蓮僧の旅

明蓮宗では、連歌師や琵琶法師、猿ひきなど、芸能・文化人の保護に意欲的なためか、明蓮宗の旅法師は旅の芸能者でもある場合がほとんどである。

彼らのような旅の芸能者は、民衆にとって半聖半俗の存在として受け入れられており、また、福楽を運ぶ者として歓迎されている。

旅の芸能者を兼ねていない旅僧は、明蓮宗のお題目である「南無明蓮護華」の六字を唱える行脚僧だ。この行脚僧のことを、開祖明蓮禅師の教えに帰依することを周囲に知らしめつつ歩く僧という意味を込めて、称名僧という。

一般の僧が旅に出る理由でもっとも多いものが、まだまだ数少ない信徒の獲得である。六字のお題目を、一人でも多くの民衆の口から出るように、教えを説いているのである。

墨仙僧の旅

墨仙の僧は、一人の例外もなく流浪の修験僧である。

彼らは宗派理念により、特定の寺社に帰属することはない。そして、無縁者であるがために一つところにとどまることはない。

山々を渡り、野を駆け、蒼穹を屋根とする彼ら墨仙の僧は、生涯を山林遊野のうちに過ごす。それにより心身を鍛錬し、「法」を体現しようとしているのだ。

鳳凰、明蓮の両宗派と違い、利己主義と間違えられるほどに徹底して自己救済に望む彼らは、無縁の「僧」という分類の中でも、民衆には近寄り難いほどの禁欲者か、さもなくば破戒僧・邪念坊主のそしりを受けるかのどちらかに偏っている者が多い。

前者は主に山伏と呼ばれる者たちで、山奥に隠遁し、自らに苛酷な修業を課して悟りへと近づこうとしている。彼らは開祖墨仙が得た境地を、肉体的な方法で追及しているのだ。

後者の僧は、墨染めの僧衣をまとう、街道や村などで見受けられる一般的な墨仙僧であることが多い。このような僧は、前者に対して在野僧と呼ばれており、人と共にあることを受け入れ、日常的な事柄から悟りを得ることを選んだ者たちである。

どちらの僧にせよ、他方の道を選択した者に反感や憎悪などを抱いていることはない。

違いは方法のみであることを知っているのだ。

鳳凰僧の旅

天羅最古にして最大の仏教宗派、鳳凰宗に属する行脚修業僧は、虚無僧形をするのが一般的である。

虚無僧とは顔を隠す深い編笠（天蓋）を被り、僧衣を着用せず、尺八を吹き鳴らす行脚僧である。また帯刀する者も珍しくないが、鳳凰宗では必要以上の殺生は禁じられているため、彼らが理由もなく自ら刃傷沙汰を起こすことはまずない。

鳳凰宗の虚無僧が刀を帯びるのは、法なき力を断つためであり、外道に堕し、改悛を拒んだ者を罰するためである。

彼らは鳳凰宗の法（教理）を絶対とし、その修業の旅を正義の執行の旅としているのだ。

この僧の行脚修業は、主に俗人時代の家柄や学問に縁のなかった平民出身の下級僧が好んで行なう。なぜなら、大きな成果をあげれば、宗派内での未来が約束されるからだ。

御師（神宮家）

目もとを隠す仮面を着け、死衣ともつかぬ白装束を纏い、笈櫃を背負う――無縁の流身人の中でも虚無僧と並んで怪異な容貌をさらしつつ旅するのが、御師と呼ばれる人々である。

彼らは札売り、祈祷などをしながら各地に建てられた社を巡り歩く。そのためか、彼らは社に縛られる宮司に対して、歩き神官や歩き禰宜とも呼ばれている。

御師の売るお札は、神代文字と呼ばれる秘文字で書かれており、神宮家と深い関係にない者には読解はおろか、発音することすらできない。さらに重要なことは、売り歩く御師自身、そこに何が書いてあるか理解していない者がほとんどであるということだ。

御師は通りかかった村などで頼まれれば、祭事を司どることもある。祭における御師の役割は、地霊鎮めであり、豊穣や厄避けの祈祷だ。そうすることによって、その年一年の村の発展を祈願するのである。

また、御師の中には、社に奉納されているのと同じ形の鏡を持っている者も、少なからず存在する。しかし、それを人前に見せる者はいない。なぜなら、それは天羅でももっとも価値ある物の一つ、明鏡だからである。

御師は旅をするにあたって、特殊な手形を携えている。縦3cm、横5cmほどの大きさの、軽くて曲りにくい材質で出来た札であり、上部に黒い幣が描かれている。それにもお札同様、神代文字が書いてある。

文化人

連歌師

琵琶法師
番利出身の好賀法師。
彼の持つ琵琶は貴羽の国の名匠河内道彩の手による物で、本来ならば一介の琵琶法師が持てる物ではない。

旅の文化人の代表的なものに、連歌師や琵琶法師などがある。

連歌師とは、複数の詠み手が上の句と下の句とを交互に詠みあう形式の歌人である。

[illegible]る。人里に住まう連歌師たちは、季節ごとに歌詠みの会を開催し、それぞれの持ち得る風情を競いあう。貴族趣味的な文化であるが、この戦乱の世にあっても、茶の湯と並んで武士の嗜みの一つと認知されている

そんな連歌師が旅の空に暮らすのは、各地で開かれる歌詠みの会を巡るためであり、武家からの歌詠み指南役として招かれてのものであることがほとんどだ。

さらに一部の連歌師は、己の感性を磨き、見聞をひろめるために漂白の旅を是とする。

そうした連歌師の一人に、朱鷹の国翔洲に生まれ、生涯を流身のうちに閉じた、十歌聖の一人、綺字蓮雛がいる人。豪商として朱鷹の国でも五指に入る豪商、鷹陽屋に生まれた彼は、若くして歌に目覚め、土地の歌人、柿内朱水に弟子入りする。しかし、五年としないうちに仲違いして出奔、そのまま中央大陸を巡る旅の生活へと移った。その旅の中でできたのが、灯悟の国、鹿啼の明蓮宗行心寺に納められた歌集「往世観集」である。

十歌聖にはほかに、泊瀬の国蔵匹に無眞庵を構え、門下百余名を数えた生井野菫。宮條の国岳鶴の示唆流陰陽師の百依實久。貴泉の国霧鮎の領主、道家の兵法指南役を務めた兵法家、蟠暁成などがおり、歌人の尊敬を集めている。

もう一方の旅の文化人、琵琶法師はこの世の無常を弾き語る半俗の盲僧である。

彼らは戦場跡などを領内に抱える地を巡り歩いて物悲しい調子で無常の歌を歌い、喜捨を求めて旅をする。

琵琶法師が武家の屋敷や城に招かれることはまずない。彼らの歌う琵琶歌には、多分に戦や現世利益への執着をいさめる傾向が強いからである。

著名な琵琶法師には、鼎式の国姫光に生まれた西仰法師がいる。それまでの琵琶法師は、名を捨て「無名の者」となるのが通例だったが、戦場で光を失った彼は、鹿館粧経として武家に生まれたためか名を失うことに抵抗を示し、明蓮宗孝禎寺で僧号を得ると琵琶法師として遍行の旅に出た。そして、中央大陸を巡り歩いた末、東方の大陸へと消えたと言われている。この西仰法師以後、琵琶法師が名を持つことは珍しくなくなった。

文化人ではないが、各地を旅をする知識所有者には、各種の職人がいる。例えば刀鍛や番匠、螺鈿造りやろくろ師、鍛冶師や鉄山師、薬師などである。

番匠とは、寺院などの大規模な建築物の建造を仕事としている大工である。番匠の中には兵法を修めた知識者もおり、築城にかかわることもある。

螺鈿造りは、貝の内側の鮮やかな色の部分を使って漆器に装飾を施すのを生業としている者たちで、彼らが手がけたか否かで漆器の価値が倍以上に跳ね上がることもある。

ろくろ師というのは、ろくろを引いて碗などの陶磁器を造る者たちで、彼らは陶器の原料となる質の高い土を求めて旅をする。また、彼らは土の善しあしを確かめるために土を口に含むことから、「土食」とも呼ばれている。

鍛冶師とは鍛冶師のことで、市井に混じって定住する後者と区別して、鍛冶師と呼ばれている。彼らもまた、木地師と同様に良い鉄を求めて旅をしている。

鉄山師とは、鉱脈掘りである。本来は鉄鉱脈を求めて山々をさまよった者たちだが、時代を経るに従って、鉄に限らず卑金属、貴金属にかかわらず、金属鉱脈の採掘を生業とするようになった。彼らと陰陽師が交わって、珠鉱脈を掘り当てるのを生業とする風水師という職能が生まれたと言われている。

最後の薬師とは医者である。彼らの持つ医療技術とは、外科的処置法をほとんど含まない、薬草処方と食餌療法術である。なぜなら、天羅では蟲術が存在するため、外科医療術が発展しなかったのである。だが、病を癒す力を持った蟲が発見されていないため、薬師の需要がなくなることはない。

旅芸人

猿ひき

瞽女

白拍子

無縁の漂白民の中で、もっとも多く存在するのが、旅の芸人である。

歌舞音曲をして生計を立てる彼らは、放浪の生活を送ることを是としている。

武芸者が至高の強さを求めるように、彼らはより多くの、一人でも多くの人々に自分の芸を観てもらい、楽しんでもらいたいという欲求に突き動かされているためだ。

芸能者が旅をするそれ以外の理由としては、受け手――つまり、民衆に飽きられないためである。芸とは食物のようなもので、旬やもっとも楽しく感じる量がある。いかに達人の域に達した芸であろうと、何度も繰り返し観れば飽きがくる。飽きられれば人気がなくなり、最後には誰からも振り返られることもなくなる…… それを防ぐために、彼らは一つの土地での興行期間を短く定め、土地土地を巡る旅をするのだ。

元来の彼らは、琵琶法師と同じように半聖半俗の存在である。それは流浪生活を送る者すべてに共通することで、法師の行脚修業を連想させるからとも言われている。

芸人に分類される漂白者は、猿ひきや木偶使い、能楽師、傾奇舞、瞽女、白拍子など、数え上げてゆけば限りがない。考えうるかぎりのありとあらゆる娯楽芸能者がいるからである。

猿ひきとは猿を使った曲芸師であり、より平易には猿回しとも呼ばれている。猿まねということばもあるように、人間を滑稽な仕草でまねる様を活かした芸を売りにしている。

木偶使いは木偶回し、木偶舞とも呼ばれる芸人であり、彼らが使う木偶は、身の丈30cmほどの木組み人形の各所に極細の糸をつけた操り人形である。それを木偶使いの神楽歌に合わせて舞わせる芸だ。中には、操り糸がまったく見えない木偶を繰る者もいるという

能楽師とは、その字のとおり、能を舞う者である。能とは一種の仮面舞踊劇のことだ。天羅の芸能としてはもっとも古い部類に入る伝統芸能であり、各地の領主や名代の居城に招かれて舞うことも珍しくない。著名な能楽師としては、鬼哭の国の名代、闇那芳光の保護を受けている13歳の天才能楽師、緋染清阿弥がいる。

天羅最古の伝統芸能と言われる能から永遠の桜が分化発展させたのが、傾奇舞である。ここ50年ほどで興った芸能である傾奇舞は今までの能では考えられない奇抜な舞と衣装で、権威化しつつある正統の能楽師からは異端視されている。また、その常識を破る派手な舞衣装から、婆娑羅舞とも呼ばれている。

白拍子は神楽を舞う女性舞楽師である。元は祭から祭へと神楽を舞い歩いた彼女らは、現在では各地の権力者のもとを渡り歩く存在となっている。白拍子が権力者から権力者へと漂白し、強欲な権力者たちがそれを許容しているのは、彼女らが持つもう一つの役のためである。彼女たち白拍子は、子息の出来ない権力者の借り腹――つまり、代理出産婦でもあるのだ。無縁の者である白拍子は、血縁による他家からの権力介入を防ぎ、自家の利権を守りつつ、世継ぎを得るには最適な存在なのである。

ちなみに、白拍子にはいくつかの掟がある。その中から比較的世に知られているものを四つあげておく。

1. 白拍子は産んだ赤子が男子ならば家の主人に渡し、女子ならば産んだ白拍子が引き取って白拍子に育てなければならない。
2. 不具の子は男女を問わず、引き取るか、竹籠に納めて山や川に捨てなければならない。
3. 一つの家に3年以上、住んではならない。
4. 生理がなくなったら僧籍に入らねばならない。

また、白拍子に限ったことではなく、女性の旅芸人の大半は、春を売ることも珍しくない。それを専門にする旅の者を、桂女や辻君と呼ぶ。

行商人

薬売り

油売り

漂白の商人を総じて、行商人や商人と言う。彼らこそが、天羅の物流の担い手である。

品物の産地から消費地へと運搬し売り歩くのをなりわいとしている彼ら行商人は、民間レベルでの郵便の運搬も、仕事の一つとしている。

天羅には、全土に対して積極的に働きかけることができる統治政府が存在しない(当然だが、神楽家は例外である)。そこからもわかるとおり、郵便制度は整えられていないのだ。そのため、民衆が手紙や品物を送付するには、彼らのような旅人に、若干の駄賃とともに託すしかないのである。もちろん、人を雇うだけの財力を持った者ならば別である。

そういった行商人には、旅芸人と同様、持ち運びが可能なあらゆる物が商われるため、多くの業種がある。その中でも特に多いものは、油売りや魚売り、薬売り、塩売りである。

これらは特定の土地にしか生産技術、あるいは生産能力がないため、行商人の需要は人々の生活に欠かせないものとなっている。

油売りが桶に入れて売り歩く油は、菜種や紅花などの植物から作られるものである。また、彼らは食用油以外にも、香油も商っており、都市の女性には欠かせないものとなっている。

魚売りと塩売りは、沿海地域から内陸地域へと海産物を売り歩く。特に塩は内陸では作り出すことができないため、それを売る塩売りは絶対に必要な存在となっている。

最後に薬売りである。彼らは動植物を材料とした薬を処方し、それを売りながら旅をする。薬師と同類の職だが、薬師と違い、薬売りの中には蟲使いの「巣」と関係を持つ者も多く、薬売り自身が蟲使いであることも珍しくない。

COLUMN 漂白の人々の真実

漂白を続ける無縁の存在。

天を屋根に地を床に生きる彼らは、特定の土地に定住する者たちとは異質ながらも、切っても切れない関係にある。

物品と情報の流通を実質的に支配しているのが、彼らだからである。だが、民衆という多数派とは比べるべくもなくマイノリティーであることも確かだ。社会的な立場から見ても、常に弱者の側に位置している。

無縁とは、つまり無援である。現世的な権力からの援助を受けない存在である。少なくとも、表向きではそうなっている。

無縁の者が土地に縛られない民であるとはいえ、そのすべてが旅を続ける漂白者であるとは限らない。例えば狩人や炭焼き、木こりなどである。この3種の者たちは特に、平地民と区別して「山人」とも呼ばれている。

この山人という呼び名は、オニの中でも山を生活の場にしているリュ族に対して使われていたことばだったが、時を経るにつれて山を生きる場と選んだ人間に対しても使われるようになった。

このように、山は漂白の民にとってなくてはならない土地である。

山は、山賊を始めとする無法者の居城でもある。彼らもまた、一般の社会から弾き出された者たちであり、漂白の民に加えても差し支えないだろう。

数ある山賊集団の中でも有名なところは、甲南の国取りを企む「猿賀党」、天下の大盗の名をほしいままにする出網の迅内が率いる「河坂党」などがある。

海も山同様に重要な要素となっているが、地に足がついてない分、集団としての結束力や型どおりの組織性が要求されるため、山人のように孤独さのある職能は生まれることがなかった。なお、海賊や漁師のような民は、山に住む山人に対して「海人」と呼ばれている。

話は変わって漂白の女性である。

彼女らにとっての旅は、男性のそれ以上の危険に満ちているといっても過言ではない。戦国戦乱の――命の価格が一文　文の世の中なのだから、それはしかたのないことである。残酷なことだが、女性の方が出会う危険の種類が一つ二つ多いだけの話である――と言うしかない

だが、漂白の者に共通して備わっている、背負ったハンディを利用するしたたかさは、当然、女性にも備わっている。それは親から子へ受け継がれた、あるいは無縁の者として生きてゆくうちに身についた知恵なのだ

彼女らは求められれば、そしてそれにより得られる利益が妥当であれば、ためらうことなく春を売る。むろん、彼女らも生きた人間であるから、自由意志というものがある。だから、彼女らを抱くには当然、まずは彼女らに気に入られなければならない。

漂白の女たちは、たとえ外見的にか弱げに見えても、定住民の女と比べれば格段に強い。それは旅が彼女らを心身ともに鍛えるからだ。

戦国乱世に咲いた雪割り草　それこそが彼女たちなのである。

道行の虚無僧、堂安瀧斎

虚無僧とは普化宗の下級修行僧の一種である。彼らは修行の一環として　食事を摂るとき以外は素顔をさらさないが、堂安はさらに徹底しており、めったなことでは編笠を外さない。それどころか　物を口にするのを見た者もない。

またほかにも、目にもとまらぬほどの速さで地を駆けた　助走もなしに50mもの高さのある杉を跳び越えたといううわさもある。

結論から言えば、彼の正体は普化宗に属する金剛鬼「達磨」である。彼の任務は天下各地での諜報活動で、別命が下れば暗殺や謀殺を行なう。

同薬売りに変装したシノビ、「河坂党」頭目、出網の迅内

戦乱の渦中にある甲南の国能積山を本拠地としていた河坂忍軍の生き残り。河坂忍軍は主だった部将美笠守伊由の裏切りにより　彼を残して全滅した。

現在は白浪（盗賊）稼業に身をやつし　部将美笠守への復讐の機会をうかがっている。

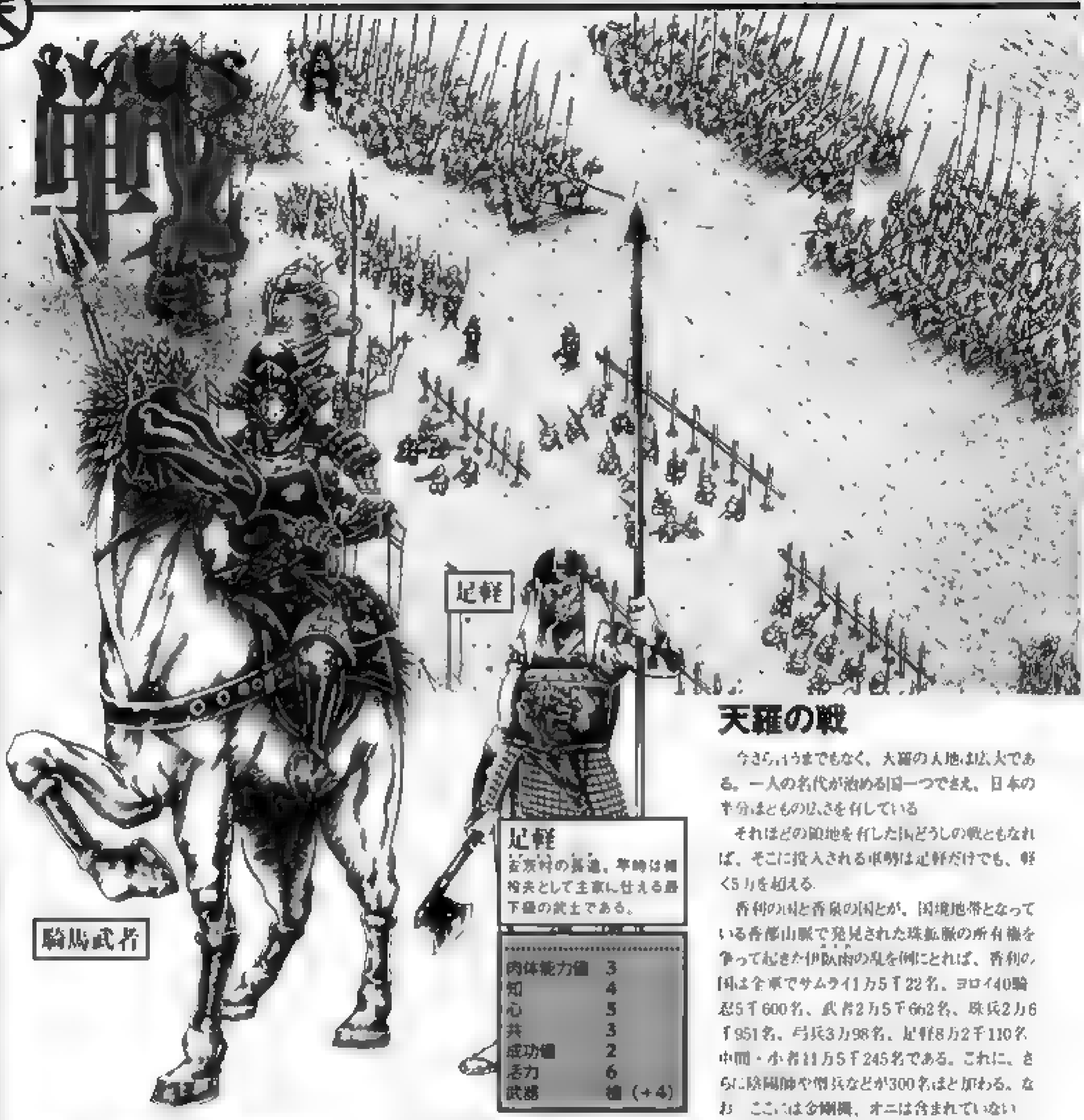
また、河坂流忍者に伝わる手裏剣術であり彼の呼び名の由来ともなっている秘技「出網の術」を修めている。

（出網の術　苦無、手裏剣の武器修正に+1）

某国の姫だったとのうわさもある白拍子、弥笙

前述のうわさから姫御前とも呼ばれる彼女だが、決して身の上を明かそうとしない。

ほかにも彼女に関するうわさは数多く、20年前から姿が変わらないというものまである。



足軽
玄友村の農民。平時は傭兵として主家に仕える最下級の武士である。

肉体能力値	3
知	4
心	5
共	3
成功値	2
活力	6
武器	槍（＋4）

天羅の戦

今さらいうまでもなく、天羅の大地は広大である。一人の名代が治める国一つでさえ、日本の半分ほどもの広さを有している。

それほどの領地を有した国どうしの戦ともなれば、そこに投入される軍勢は足軽だけでも、軽く5万を超える。

香利の国と香泉の国とが、国境地帯となっている香部山脈で発見された珠鉱脈の所有権を争って起きた伊臥南の乱を例にとれば、香利の国は全軍でサムライ1万5千22名、ヨロイ40騎、忍5千600名、武者2万5千662名、鉄兵2万6千951名、弓兵3万98名、足軽8万2千110名、中間・小者11万5千245名である。これに、さらに陰陽師や僧兵などが300名ほど加わる。なお、ここには金剛機、オニは含まれていない。

香利軍だけで総勢30万名以上。香利、香泉の両軍ともなれば、単純計算でも2倍の60万名以上が一つの戦に投入されているのだ。

もちろん、このすべてが一度の合戦で衝突することはまずないが、それでも一つの合戦で10万以上の兵士がぶつかりあうこともまれではなく、それが勝敗を決する一大合戦ともなれば、両軍合わせて30～40万の兵が戦場に出ることとなる。戦場となる土地も、並外れた広さが必要だ。再び伊臥南の乱を例にとれば、勝敗を決した豊名ヶ原の合戦は、香利の国久代と香泉の国五郭にまたがって存在する豊名ヶ原が丸々戦場となった。その面積は日本の関東平野の半分に匹敵するほどである。

豊名ヶ原の合戦は、香泉の副将、羽多間射龍が討ち取られて終わった。香泉の名代であ

戦へと駆り立てるもの

戦の発端となるのは、主に領土と富、そして思想の対立からである。

治める民が増えればより多くの食料が必要となり、その食料を生産するためには耕作のための土地が必要となる。領地を求める第一の目的は、民を土地離れさせないためである。

民が土地を離れるということは、すなわち国を捨てることであり、それは無縁となることでもある。そうなれば、収穫は減じ、富を失って国は弱体化し、他国のつけ入る隙を作ることになる。

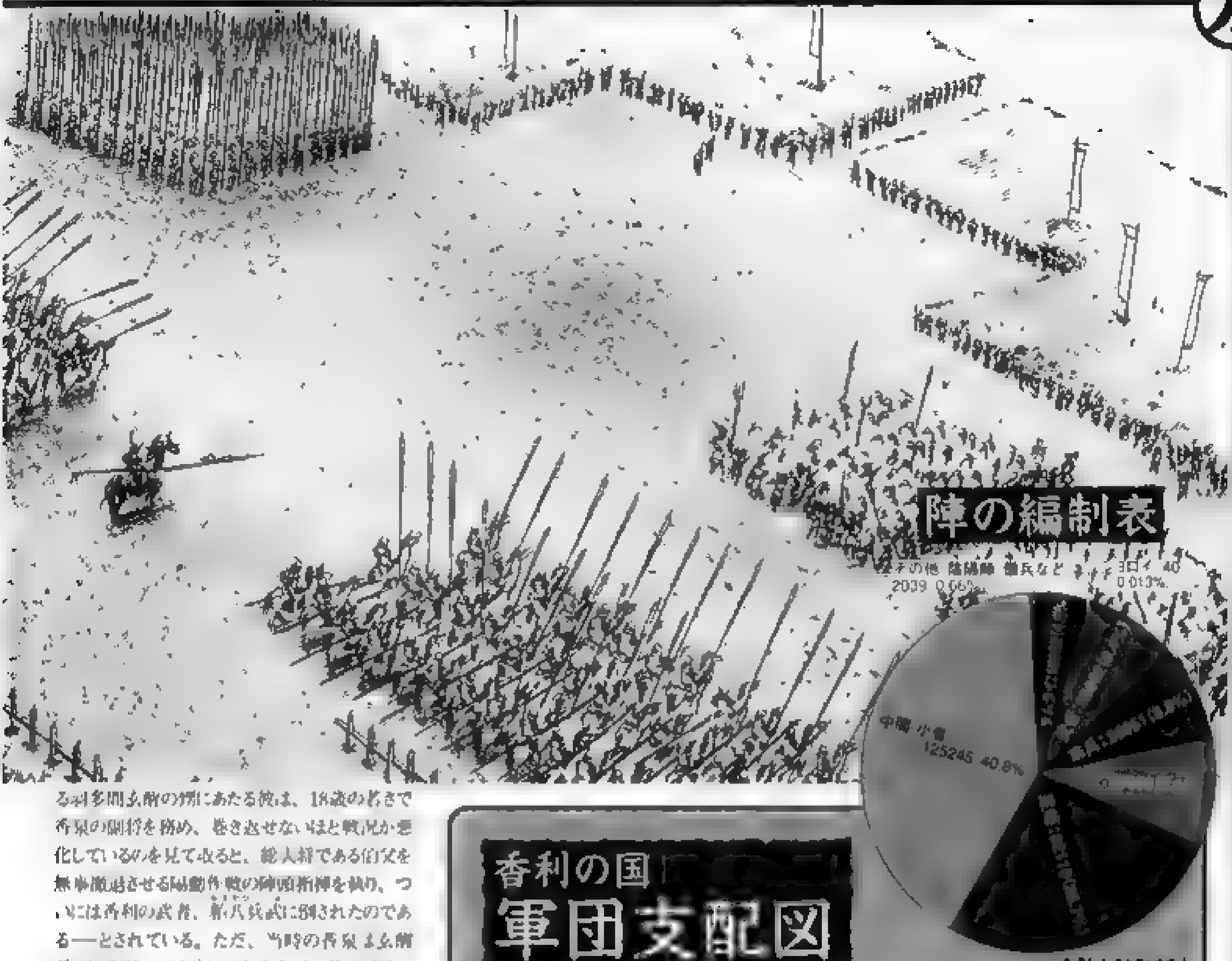
領地と民と富の三者は切ることのできない関係にあり、いずれかが欠けても国は傾き始めてしまう。

そして思想である。理想と言いかえてもよい。人を治めるカリスマには絶対に必要なものだ。それを持たない支配者は歴史上どこにも存在しない。

名代や領主などの支配者の思想には、ありとあらゆる種類のものがある。民の幸福、完全なる支配、美学、肉欲……数え上げることができないほどだ。

支配者に共通するものが、思想の狂気、支配の狂気――為政者の狂気である。どれほど温厚な名代といえど、時に誇大妄想や残酷性を垣間見せるのは、その狂気に支配されているからだ。

その狂気こそが民衆を狂喜させ、鼓舞するカリスマの正体であり、人々を戦いへと駆り立てる起爆剤なのだ。



陣の編制表

合計：307135人

る羽多間玄剛の甥にあたる彼は、18歳の若さで香泉の副将を務め、巻き返せないほど戦況が悪化しているのを見て取ると、総大将である伯父を無事撤退させる陽動作戦の陣頭指揮を執り、ついには香利の武者、新八兵武に倒されたのである——とされている。ただ、当時の香泉は玄剛派と射鹿派とに二分して水面下での争いが続いていたため、射鹿の死には玄剛派による謀略殺害説もささやかれているが、確たる証拠は何一つとして存在しない。

戦場には、このような内ゲバじみた争いがつきものである。合戦の——特に乱戦時の混乱した状況は、謀殺にはうってつけなのだ。

現に香利側でも同じような策略は巡らされ、実行に移されていた。鋼山奉行として頭角を表し始めていた井州高時が謀殺されている。この殺害はのちに発覚し、首謀者である勘定奉行、本门法が処罰されている。

敵のみならず、味方にさえも気をつけなければならない——獅子身中の虫をあえて飼わねばならないのである。

ちなみに、この伊臥南の乱は、豊名ヶ原の合戦ののちに香利の玄河剣帆が渡多間玄剛へ講和を持ちかけ、香利側に非常に有利な条件で停戦協定が結ばれた。その中には当然、戦の原因となった《珠》鉱山の所有権の主張と、最後の合戦の舞台となった五渭の北半分の割譲が含まれていた。

なお、伊臥南の乱全体を通しての戦死者は決して小規模とはいえない戦であったにもかかわらず、両軍をあわせて3万5千人強、多く見積もっても4万人に満たない。これは殺し合いが合戦の目的ではないことの証明といえよう。

香利の国 [redacted]
軍団支配図

本陣

- ●総大将（玄河剣帆）
- ●軍師（然鹿嵐）
- ●副将（玄河秋典）
- [redacted]三好直親）
- [redacted]
  - （乙部旬農）
  - 弓奉行
  - [redacted]
  - 荷駄奉行
- ●旗本　旗本衆（姫伊永積）

→ サムライ隊

大将　大将　大将　大将

香納家一族

- ●武者大将（香納経成）
- ●槍大将——槍兵隊（香納寧乾）（巫月立志）
- ●砲大将——珠兵隊（香納利果）
- ●足軽大将——足軽隊（香納勇穂）（天门律流）（鵺樂末理）（東日流維人）
- ●弓大将——弓兵隊（天门紬紋佐）（三好井匠）

●大きな戦場では ヨロイ大将などが置かれ、ヨロイの統一した指揮をとることもある。
●個人名の書かれていない役職は複数の人間が就いているということ。

総大将・副将

総大将とは、大小数百の各一族一門より成る軍隊の最高指揮官である。これを任せられるのは、通常は名代自身である。

天羅の軍隊は、一つの司令系統で統轄されているわけではなく、より小さな単位──門下や大武家が個々に保有している軍をまとめ上げたものである。末端の兵士たちが忠誠を誓っているのは、直接の支配者に対してであり、最高司令権を持つ総大将に対してではない。

このように不安定な要素を多く抱える軍隊を効率よく運用し、戦闘行動をとるには、並外れた指揮能力と何よりも将としての器が必要となる。そのためにも、総大将を自ら任ずることの多い名代には鋭い戦略眼とカリスマが要求されるのだ。

そうした重責を少しでも分担し、総大将の補佐をすべく、副将や軍師などが総司令部ともいうべき本陣に集っている。

本陣には総大将、副将、軍師の他に、軍目付、軍奉行、旗本などが集結する。彼らは政治的な意味合いでも高位の役職にある者たちでもあり、本陣をつぶせば、国政の中枢を消すことすらかなわないことではない。

副将はその名からもわかるとおり、総大将の補佐がその主な役割である。よほどのことがないかぎり名代に近しい血縁者が務め、国や総大将（名代）にもよるが、通常は第二位の指揮権を有している。副将という地位には、「総大将のすげかえの首」という意味合いがあるからだ。これは総大将が重傷を負うなどして戦場を離れなければならない状態など、総大将が指揮能力を発揮できない状態になったときに発動する。そして当然、「すげかえの首」のことばどおり、総大将の代理として死すことを強いられることもある

総大将、副将の二名が実際に指揮を執るわけだが、その戦略を補助するのが軍師の役割である。名代の方針や国力などにもよるが、軍師として本陣に控えることができるのは一名のみであり、多くの場合、軍師は兵法を修めた陰陽師である。天羅では、知は陰陽師と共にあるのだ。また、国によっては軍師の下に陰陽衆と呼ばれる陰陽師の集団を擁していることもある

軍目付は軍の規律維持を担当する、一種の憲兵である。だが、いくら憲兵といっても一兵卒までも取り締まることはなく、軍目付が関与するのは各領主軍の行動に対してである。彼らの役割は、合戦の混乱に乗じての謀反や、戦況を悪化させるような命令違反を封じることにあるのだ

そして軍奉行である。軍奉行とは軍の司令官であり、より小規模な作戦の立案、指揮を担当する。また、軍奉行の下には旗奉行、弓奉行、鉄砲奉行、荷駄奉行など、各兵種の指揮官が配されている

そして旗本である。旗本とは本陣の近衛隊長であり、旗本衆と呼ばれる近衛兵の指揮を執る合戦の要であり最後の砦である本陣の警備を担

軍師

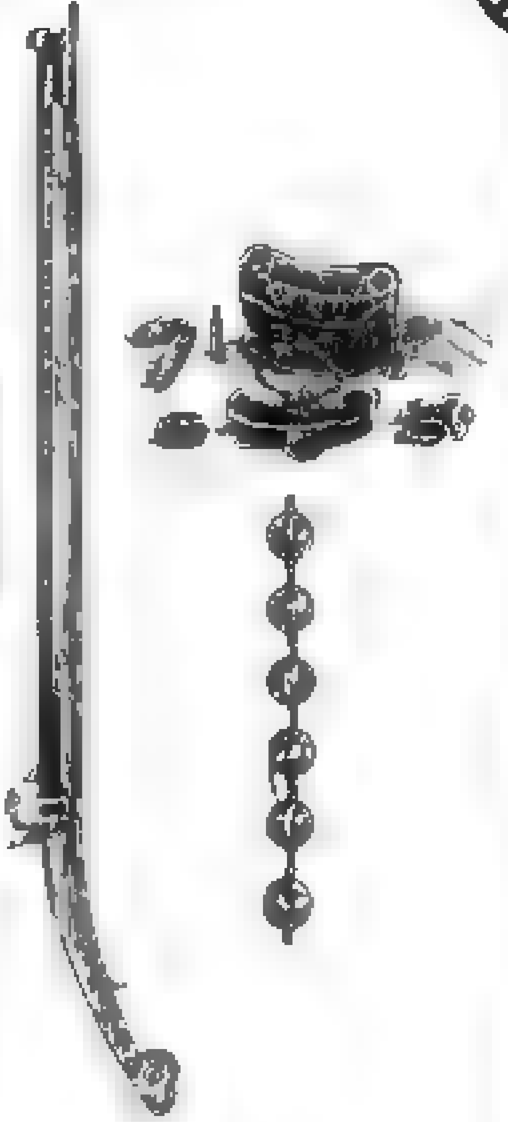
香利の国の軍師　然康胤

然家は香利の国代々の名代（玄河家にではない）に仕える陰陽と兵法の名家である。彼自身は十年ほど前に、先代軍師を務めた父、然鴻光の跡を継承して軍師となった。初陣となった薩馬の合戦以来、常勝を続けている。

体	4	敏	8	覚	6
知	:9	心	:8	共	.3
活力	:8	霊力	34		

負傷ゲージ：4/2/1/1

<陰陽術>上級　<帝王学>中級



珠兵

珠兵とは、弓兵の中から抜擢されたエリートであり、その主な任務は超遠距離からの狙撃である

左は歴戦の珠兵 敷童佑圭。14歳の初陣で30の敵兵を屠った功を認められて以来 狙撃珠兵として取り立てられている。

肉体能力値	5	活力	10
知	4	心	4
共	3	成功値	3
武器	珠式機銃（+5）		

弓兵

百人弓兵長の一人 伊佐勝次 百人弓兵長とは、文字どおり、百人の弓兵を指揮する隊長である。通常、弓大将一人の配下には五〜三十名の百人弓兵長が控えている

肉体能力値	4	活力	8	成功値	3
知	4	心	4	感	3
武器	弓（+3）				

当する彼らは、軍勢の中でも特に抜きん出た精鋭であるとされ、当然、平時においても通常の城詰め武士よりも地位が高く、その多くが名代の血縁か武家の跡取りである

このほか、本陣には使い番と呼ばれる者たちが控えている。忍や金剛機、《式》といった敏捷性、隠密性にすぐれた者によって構成され、本陣の決定を各一族の軍へ伝達する伝令役として用いられる。大殿最強の戦闘装置である金剛機をそれに用いることからも、その役割の重要性がわかるだろう。また、使い番の一部を割いて斥候として用いることもある

そして、サムライ隊である。人として生まれた者としては最高級の戦闘能力を誇る彼らは、本陣直属の兵として用いられる。絶対数が少ないと、例外なく一癖も二癖もある者ぞろいのサムライは、各軍に分散管理させて問題の種をまき散らすよりも、同じように癖者がそろいやすい本陣に直属させ、総大将やサムライ大将が直接指揮を執るほうが問題が起こりにくいのである

通常規模の合戦では、本陣に控えるのは以上の者たちだけであるが、大戦ともなれば、さらにヨロイ大将と呼ばれる者が入陣する。ヨロイ大将は総大将の子息が任じられることが多く、各武家のヨロイを指揮下に置く。もっとも、ヨロイ大将といっても経験の伴わない子供であることもは かわりなく、実質的な指揮権は総大将や軍師が受け持つ場合がほとんどである

また、本陣に控える将ではないが、武者大将と呼ばれる武将が存在する。武者大将とは一族の軍勢を率いる前線司令官であり 通常は一族の当主がその任に就く。彼らは使い番によって知らされる本陣の決定に従って配下の兵を動かし 騎馬武者の陣頭指揮を行なう

サムライ大将・サムライ隊

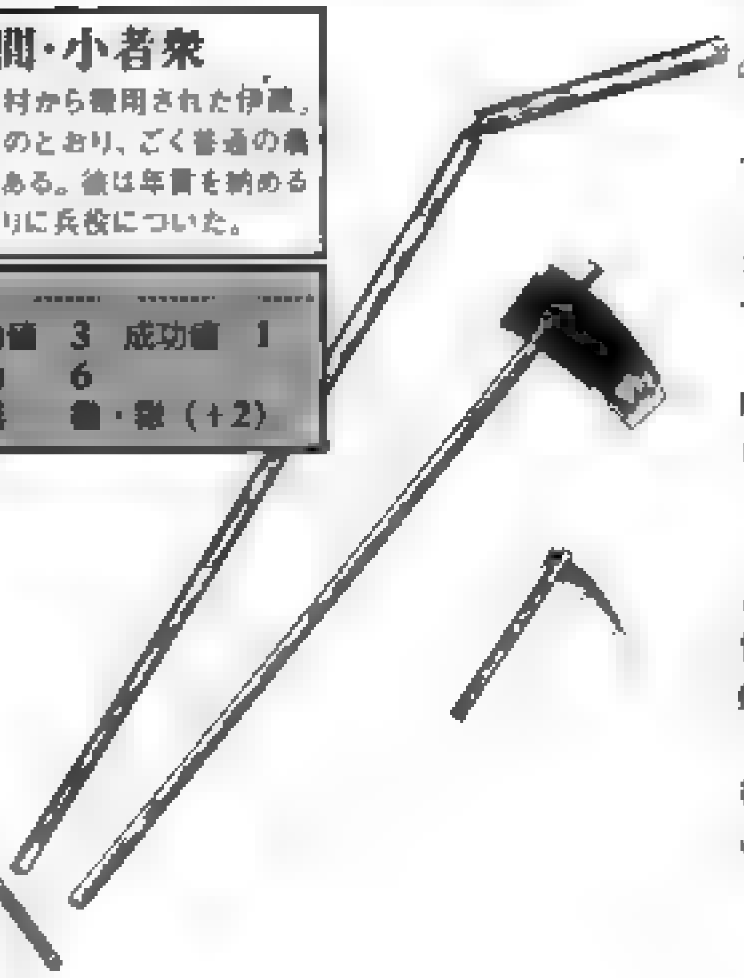
人として生を受けながらも人として死することのできない存在 サムライ 戦場における彼らの主な役割は、真正面から敵軍の兵とぶつかることではない

人間を超えた力を持つ彼らは その個々は特化された能力を持っているため 通常の部隊にあっても その能力を十分に発揮することができない そこで 彼らは独立遊撃隊として運用される その数が少ない場合は総大将直属となるが 百名を超えるとサムライ大将という役職を設けて その指揮を執らせる

サムライ大将 美樹執史

右は香村の国のサムライ大将である美樹執史。「稲尾の百人斬り」からの生還を自称しているサムライの一人。傭兵の一人として参加した稲寄の合戦 伊勢両の乱の前哨戦にあたる において雑兵、サムライ、ヨロイを合計60 そして軍師の天狗眼英を倒した功を認められて酒示の城とサムライ大将の役職を与えられた。

体	9（12）	知	6	活力	18
敏	8（11）	心	7	霊力	26



中間・小者衆

一角村から徴用された伊藤。見てのとおり、ごく普通の農民である。彼は年貢を納める代わりに兵役についた。

能力値	3	成功値	1
活力	6		
武器	槍・鎌（+2）		

中間・小者の存在

戦において戦場に出るのは、武士や傭兵などの、いわゆる職業軍人ばかりではない。

ふだんは田畑を耕作する農民であり、戦時に徴兵される存在として中間、あるいは小者と呼ばれる者たちがいる。彼らは税の一部（あるいは全額）を労働・兵役として納めているのだ。

戦場において彼らは、雑兵として直接の領主の指揮下に入る。しかし、同様の立場にあるものの最下位とはいえ武士階級にある足軽よりも、さらに下位に位置し、また軍勢でもっとも多くを占めている

戦略級超闘兵器であるヨロイ、武芸に長けたサムライや武者──彼らを戦場の花とするならば、ここで紹介される者たちは、それを支える縁の下の力持ちと言えるだろう。もちろん、彼らにも彼らの物語が存在している

彼らは戦場の裏方ではあるが、だからと言って無視できる存在ではない。彼らが存在しなければ、広大な天羅では戦などという大規模な行動はできないのだ

中間や小者と呼ばれる、納税を労役で行なう農民。彼らは軍勢を構成する人員の中でももっとも大きな割合を占める者たちで、通常は軍隊行動を行なう上でもっとも重要な、物資の運送に割り当てられる。戦においては、最低でも全軍の[illegible]割の数を物資輸送人員として割く必要があるのだ。

どれほど強大な武力を有した軍勢であっても、十分な物資がなければ戦で勝利を納めることはできない。物資の補給線を確保するということは、それほとまでに大切なことなのである

補給線の確保と並んで重要なものに、情報の伝達がある。

天羅の戦場は、場合にもよるが、かなりの広さを有していることが多い。特に[illegible]名代どうしがぶつかりあう大規模戦ともなれば、地方[illegible]つを丸ごと戦場としてしまうことすら珍しくない

そうなると、情報を正確に伝達できなくては、まともな軍隊行動などとることはできない

そこで使い番と呼ばれる伝令役が必要になる

彼らは自軍に参加する各軍に本陣の決定を伝達する。これが戦場での忍、金剛機、《式》の役割だ

人が情報を運搬する天羅の戦では、使い番に課せられた危険は多大なものがある。彼らを封じれば、それだけ自軍を優位にすることができるのだ。敵陣深く潜り込み、情報がゆき渡る前に使い番を倒すのは、天羅では戦略の初歩でさえある。この任務に就くのは使い番と同じく、忍、あるいは金剛機である

戦闘行為に直接参加する者でいちばん多いのが足軽である。

口に足軽と言っても、その中には大きく分けて[illegible]種の者がいる

もっとも多いのが、槍も与えられず、数打ちの太刀のみを持った者たちで、ただ足軽と呼ばれており、武士としては最下級に位置している。

次いで多いのが、槍を持ち、密集陣形で運用される槍兵だ。彼らは槍足軽とも呼ばれており、ただの足軽よりもわずかではあるが格上となっている

そして竹束、歩楯である。この二つの兵種は、どちらも防御壁を用いることで共通しているが、竹束の防壁は固定式であるのに対し、歩楯は移動式かつ個人装備である点で異なっている

話は前後したが、竹束とは戦場に登場した当初、数本の竹を束ねた柱を並べて作られたため付けられた名であり、現在の竹束は樫や杉な

金剛機

忍

➡番利の国に仕える森羽忍軍のシノビ、霞の女性。

戦場における彼ら忍の役割は、そのすばやさと隠密性を活かした伝令と斥候である。

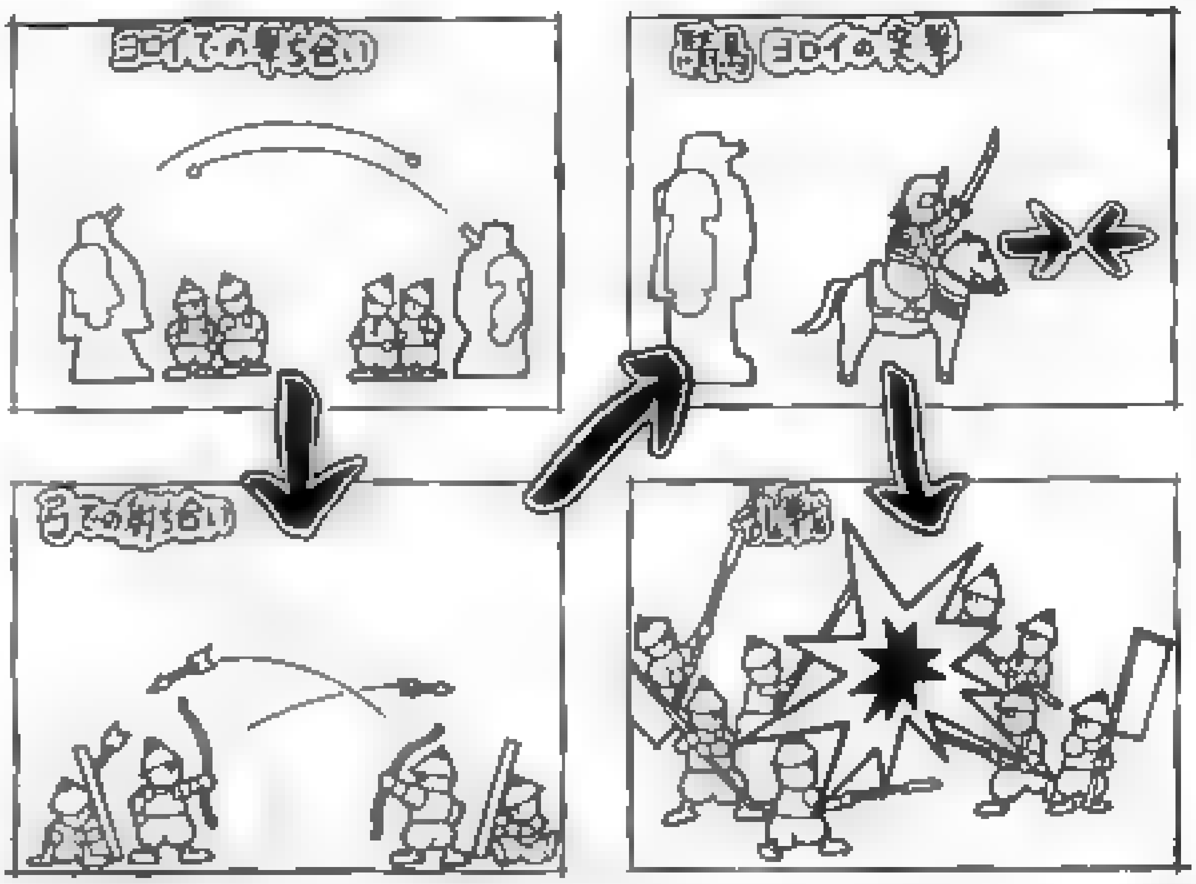
体	7	知	5	敏	8
心	5	覚	7	共	3
活力	14	霊力	20		
負傷ゲージ	7/4/2/1				
封術	−3	成功値	3		

戦い方の推移（局地的）

合戦はまず「意趣送り」と「意趣返し」という双方を代表するヨロイどうしによる巨大な鏑矢の射ち合いの儀式から始まる。

次いでヨロイや散弾砲による砲撃が開始される。これは牽制の意味合いが強く、火力の強大さに比べて被る損害は大きなものではない。

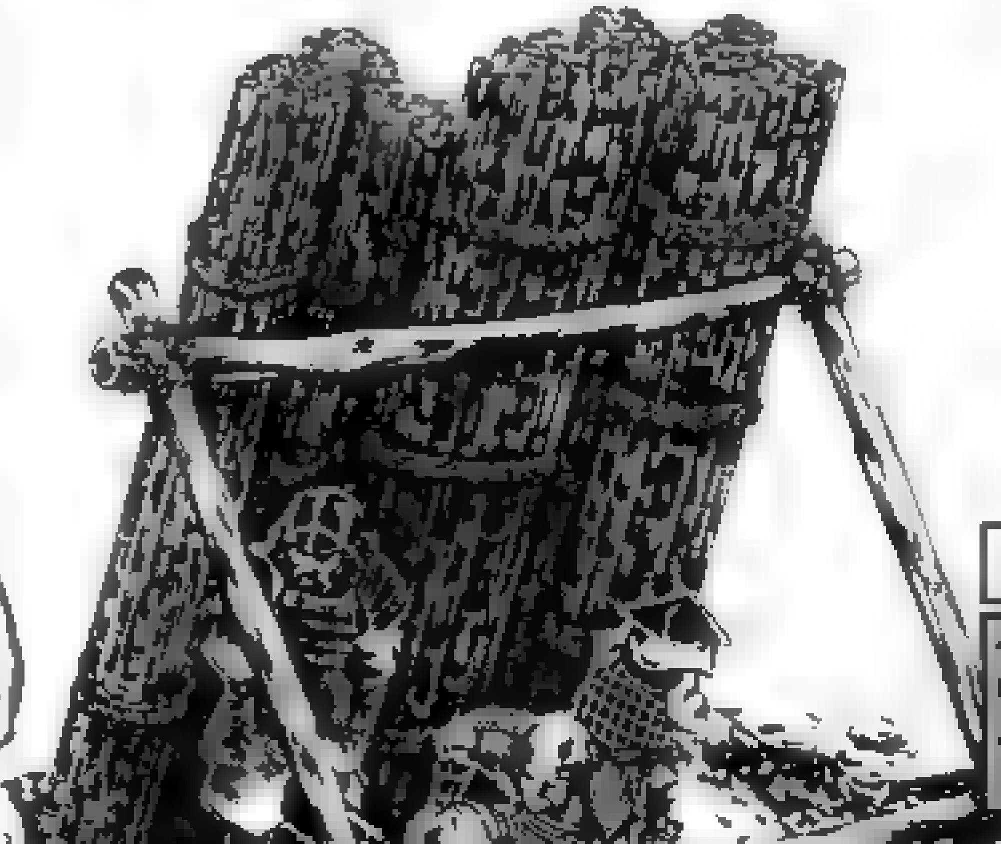
続いて弓兵・銃兵による射撃、騎馬武者やヨロイの敵陣突撃を経て乱戦へと合戦は推移してゆく。



どの木材を束ねた物を使用している。竹束は散弾砲や陣屋などの拠点を、弓矢や銃兵器などからの防壁として運用される。そして、この防壁を敵兵に破壊されないように、足軽を配置しているのだ。

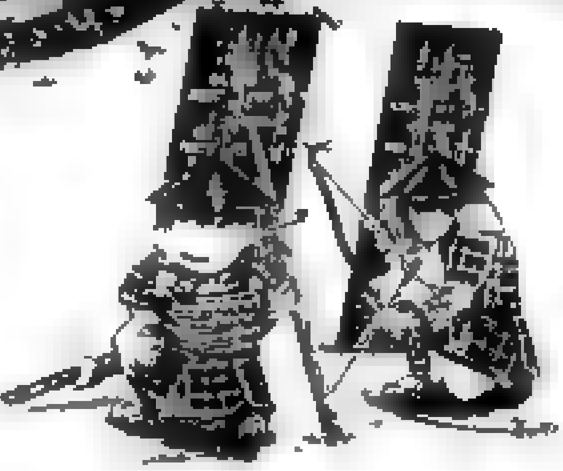
歩楯は竹束を個人での携行と移動を可能にした物である。歩楯の主な運用法は、弓兵や銃兵、それにヨロイなどの「移動可能な砲台」の防御にある。

竹束、歩楯のどちらにせよ、戦略的に重要な拠点、兵備を防御するという役目上、通常の足軽や槍兵よりも死亡率は高くなっている。



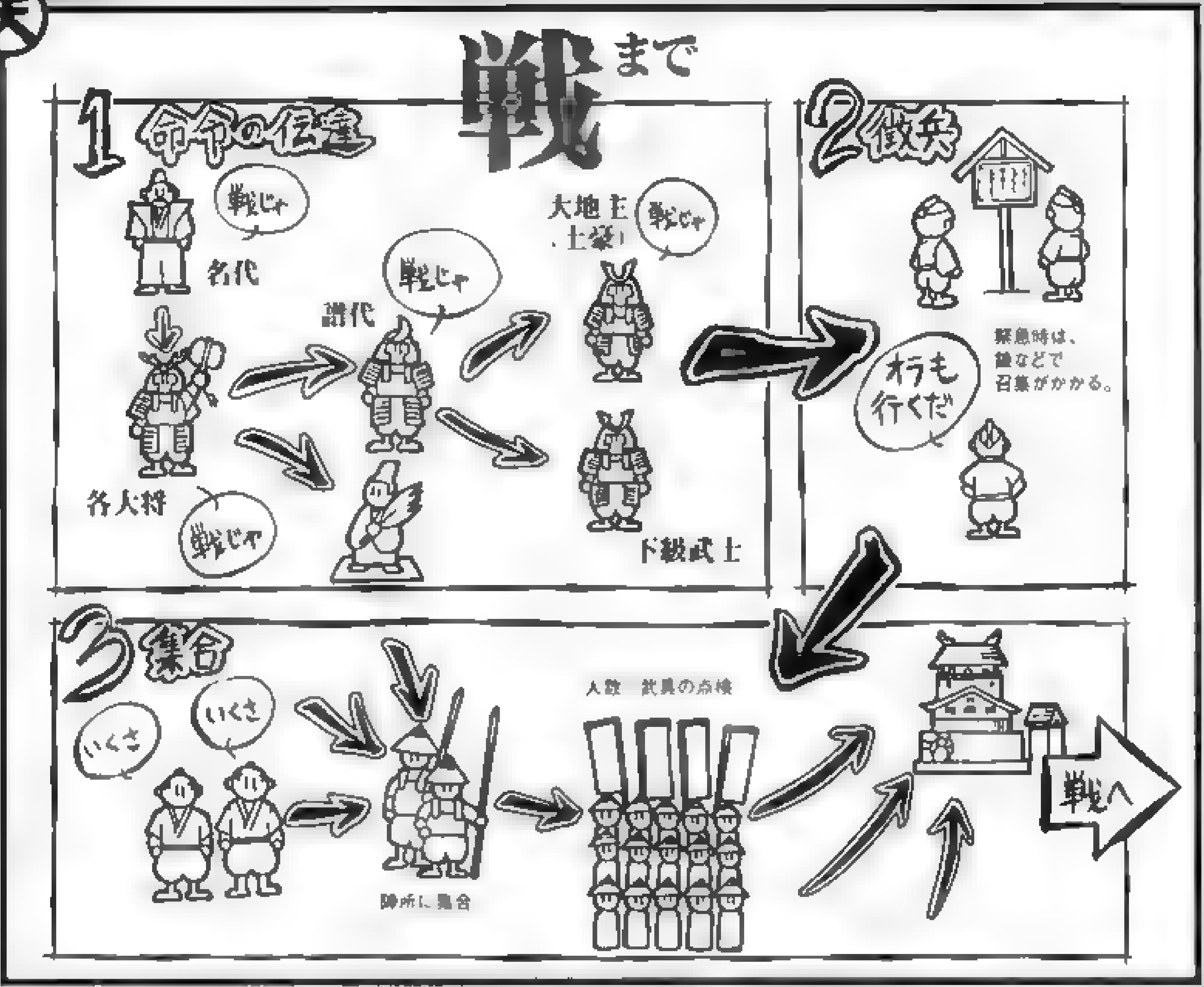
歩楯

能力値 4 活力 8
成功値 2 武器 刀（+3）
（各数値は足軽、歩楯を含む）



竹束

能力値 4 活力 8
成功値 2 武器 刀（+3）
（各数値は足軽、竹束を含む）



戦の終わり

いかに大規模な戦とはいえ、始まりがあれば当然、終わりもある。そして、戦の終わりと合戦の終わりとは別のものである。

戦とは、当事国どうしの外交関係が崩壊した瞬間に始まり、その破綻が修復されたあとに終わりを告げるものである。

それに対して合戦は、名代なり領主なりが武力行使を決意した瞬間に始まり、戦場で終わる。

つまり、戦とは政治的要素が多分に含まれるものであり、合戦はその手段にすぎないのだ。

戦はたいていの場合、証文を取り交わして終わりを告げる。この証文には、双方の国境線や国境の変動に伴う利益の移動などが記され、国所有権の不可侵が明文化されている。

もし、まずそのようなことはありえないが、相手国が滅んでしまった場合、勝利国は敗戦国をそのまま乗っ取る形で支配権を主張するのが数少ない通例である。

手柄と報酬

合戦を含む戦全般において殊勲をあげた者には、その貢献度に応じた報酬が与えられる。時雇われの兵であれば、契約時の約束金に加えて追加報酬が与えられることも珍しくはない。

与えられる報酬は、与えられる者の身分に影響される。例えば、もし中間が敵将の首級を取ったとしても、与えられる恩賞はたかが知れているが、それを成したのが武士であったならばそうではないのだ。

兵への報酬は、名代と腹心による御前会議により決定される。もちろん、あまりに下位の兵への報酬については、ここでは語られない。

武家への報酬として一般的なものに、領地の拡張――石高の引き上げがある。これは特に目立った殊勲をあげずとも、自国が新しい領土を得た場合は与えられることもある。

また、敵将の首級を取った兵（武士）には、名代の名から一文字を与えられることもままある。

手柄の種類

戦場での手柄とは、基本的に自軍の士気を高める行為である。

一番の大手柄となるのは、当然ながら敵軍の総大将の首級を取ることである。

また、総大将ではなくとも、本陣に控える者を倒した者には第一級の賞賛と報酬が約束されている。本陣への到達、それそのものが技量の証明であり、賞賛に値することなのだ。

それらに次ぐ手柄は、各領主家の要職にある者を倒すことである。彼らは本陣の者たちよりも陣頭に立つ機会も（比較的）多いが、それでも幾重の防護に囲まれているため、一介の兵士がおいそれと手を出せる相手ではない。

生身の兵士がヨロイを仕留めれば、それも大きな手柄とされる。このことからも、ヨロイが戦略兵器だということがよくわかるだろう。

名のある武芸者を倒すのも手柄となる。

そして、当然、数多くの敵兵を倒しても手柄として認められる。一度の合戦で10人の敵兵を倒せれば、かなりの猛者とされる。また、サムライ15名を倒した者は特に「鋭手」と呼ばれ、大いに尊敬される。

COLUMN プレイヤーキャラクターと戦

PCが戦にかかわりあいになるとすれば十中八九、それは傭兵としてだろう。

戦の気運が盛り上がるにつれて、名代をはじめとする領主たちは多くの傭兵や義勇兵の募集を開始する。ここ数百年、戦乱が絶えたことのない天羅において、戦う術を持つ者は食い扶を失うことはまずない。もちろん、己の信義を曲げてまで食いつなぎたくないという痩せ浪人ならば話は別だが。

傭兵として軍勢の一員となったPCには、かなりの報酬が約束されるだろう。周囲にいる者たちをよく見てほしい。視界に入る者たちの中で、PC級に腕が立つ者は、そうはいないはずだ。よくて十人、もしかすると五人以下かもしれない。

最初はまわりにいる有象無象の兵たちと同じ条件での契約だったとしても、最終的にはより高い報酬が約束される任務を任せられるだろう。一度でも戦場へ出れば……PCは注目を集めるに足る能力を持っている。始めは埋もれていたとしても、より高位の者——例えば総大将、例えば軍師が着目するだろう。そうなれば、一人でも多く優秀な兵を欲する彼らは、PCに近寄ってくるに違いない。

戦乱の天羅では、一介の傭兵であったとしても、手柄を立て、一足跳びに高い地位を得ることは夢ではない。PCにだって、そのチャンスは用意されている。

力はある。あとは好機を逃さぬ洞察力と立ち回り方だ。その二つを手に入れれば、一城の主人となることも夢ではない。もろん、その後の立ち回りしだいでは、ただの三日天下に終わるだろう。事実、三日天下の領主や名代は、天羅には掃いて捨てるほど存在した。そして、これからも数多く生れるだろう。

次に、PCに与えられるであろう報酬について述べることにする。軍勢に参加する多くの傭兵の目的は、何はともあれ金銭だろう。一概には言えないが、傭兵への報酬は半金を前渡し、残る半金に追加報酬を加えた物を後払いという形式をとる。その額は国の経済状態や傭兵自身の技量などにもよるが、基本報酬の合計は二百文前後である。

さて、それでは、各種のPCがどのように戦へとかかわるかの一例をあげることにしよう。

サムライ、鳥サムライ、鬼サムライ、ヨロイ狩り、鉄槍使い、若武者（"天羅万象RPG"に収録）は純粋に傭兵として雇い入れられることが多い。彼らに共通するのが、同種の兵がすでに正規の軍勢の中に多くいるということだ。この時、ヨロイ狩りは徒歩の武者として扱われる。

ヨロイ乗り、金剛機は「最初からその国にいた」ということも考えられる。恐らく、これがもっとも単純でわかりやすいだろう。だが、そうでない場合——例えば国もとを出奔した、国が滅びた——で、もっとも一般的な参戦理由として、ヨロイや金剛機（PC自身）の整備を受けるためというのがある。ヨロイにせよ金剛機にせよ、その機体は非常に精巧かつ高度な技術（陰陽術）によって造られているため、市井にはその整備を行なえる者はまずいないのだ。

陰陽師、法師、鬼法師、蟲使いなどの術者系PCは、本陣や各一族の陣に控える者として雇われるだろう。特に陰陽師は、軍師の部下である陰陽衆の一員とされる可能性もある。彼ら術者の力は、その知識と術であり、戦闘能力ではない。前線に出されることは、まずないとみて間違いないだろう。

もっとも微妙なのが、忍である。戦闘系であり、なおかつ術者系でもある忍は使い番あるいは斥候役として雇われることが多い。一時雇いだろうがそうでなかろうが、忍の能力を十二分に発揮させる場所は、合戦という舞台においてはそうはないのである。

少年、傀儡（"天羅万象RPG"に収録）といった「弱いという能力」を持つPCは、合戦という苛酷な状況下には場違い的に不釣り合いである。当然、普通は前線に出されることもなければ、本陣などに控えることもない。それでもなお、彼らが戦にかかわることがあるとすれば、それは炊き出しや馬の世話などの世話役としてであり、あるいは慰安婦（夫？）としてだろう。

ここにあげたのが一例にすぎない。何らかの作戦が立案され、実行される際に必要とあれば、どのようなPCであろうと一党に介すことだろう。そして、戦という状況においてPCに与えられる一番の活躍の場は、そこにこそあるのだ。

胄の国智町の領主、歌舞の姫だった紬姫のヨロイ「仇龍」。両肩には実験的に二連霊泣砲「魂浄砲」が搭載されている。

体 8 敏 6 覚 6
明鏡修正 +3 活力 16
負傷ゲージ 8/4/2/1
武器 魂浄砲（16）

マンガではまったく触れられてないが、1ラウンドは1分となっている。行動を開始するのは【敏捷】の高い順とする。詳しい戦闘ルールはP190からサマリーの形で掲載されているのでそちらも併読してもらいたい。

命中判定

基本的に命中判定は、攻撃技能による対抗判定で解決される。両者が共に戦闘技能で判定を行なった場合は、成功したほう（より多い成功を出したほう）が、攻撃に成功したものとする。

マンガでは、攻撃を仕掛けた時雨のほうが、ダメージを食らっている。防御側であった少年のほうがより多くの成功を出したからである。これを"突き返し"と呼ぶ。

"突き返し"は、受動的な防御行動となるため回数制限が存在しない。

なお、成功数が同数だった場合は、互いに有効打が入らなかったものとする。

さて、格闘では勝負にならないと思った時雨は飛び道具を投じる。これは賢い選択だ。飛び道具では"突き返し"が発生しない。これは、防御側が<回避>を行なっても同様である。

ダメージの決定

命中判定の成功数の差が、基本のダメージになる。ダメージ修正には、武器のほかに<早やく撃剣術>、多刀流などがある。

ダメージ＝(成功側の成功数－失敗側の成功数)＋武器修正＋その他

マンガでは、少年の成功数は4、時雨の成功数は2であり、拳の武器修正は＋0である。結果、ダメージは2点となる。

ダメージの影響

ダメージを受けるとさまざまな影響がある。キャラクターシートの負傷ゲージの後ろを見てもらいたい。軽傷を除くゲージの後ろに数字が書いてあると思う。それが、負傷を被った際に、キャラクターが受ける修正である。この修正と同じ数だけ判定のサイコロの数が増えるのである。例えば、あなたが重傷ゲージを1つでも埋めると、次の判定からサイコロを1つ増やして判定を行なってかまわない。

複数の負傷ゲージが埋まっている場合は、現在受けているもっとも重い負傷の影響を受けること

になる。例えば 致命と死亡が埋まった場合 死亡の影響のみ受けるので サイコロ修正は+3となり、致命による活力の減少は停止する。負傷の影響は 戦闘の結果を左右する重要なファクターである。特に忘れがちなので、気を付けてもらいたいのが 致命の影響である。致命が一つでも埋まると 毎ラウンドの終了時に活力に1点ずつダメージを受ける。この処理を忘れないように。

ちなみに 活力が0以下になったら気絶する。この時に死亡ゲージが埋まっていた場合 即座に死亡するが、そうでなければ毎ラウンド1点活力は回復していく。

必殺の一撃

さて、マンガでは書ききれない細かい話を書いておこう。まず 必殺の一撃は 射撃武器や手投げ武器では行なえない。

必殺の一撃は 難易度0の【体力】<白兵戦闘>または<格闘戦闘>で命中判定とダメージの算出を行なう。ただし 相手が<回避>を行なったなら 普通の対抗判定になる。

難易度0だから相手が“突き返し”てきたら当然のように成功する。この時 先に自分にダメージを適応する。このダメージで気絶したら必殺の一撃は無効となる。

ねらい撃ち

ねらい撃ちでは ねらう部位を宣言する必要がある。このねらった部位により、効果が違う。

●部位

手足 四肢などの身体の末端部位

武器 武器や人体以外の部分（胴丸や腕など）

急所 人体の急所

注 相手が人間でない場合はGMの判断

●効果

手足 ダメージで、まず重傷ゲージを埋める

武器 武器は、外れるまたは破壊される

急所 ダメージで、まず致命ゲージを埋める

ヨロイ、金剛鎧の急所を行なう場合は<陰陽術>または<掛合>技能を持つ者のサポートが必要になる。

見切り

見切りは、防御のときにしか使用できない。相手の攻撃を見切るのだから当然である。この時

intermission 2 “天羅”の戦闘

命中判定の失敗側の成功数を0としてダメージを算出する。つまり、見切れたら相手の成功数を0として見切れなかったら自分の成功数を0としてダメージを算出するのである。

飛び道具

飛び道具では、突き返しが発生しない。また飛び道具は、一度に武器の射率の分まで発射可能であり、1つの目標に対して余分に撃つ1発ごとにダメージを1点増やすことができる。

さらに目標人数以上の射率があり、目標が全て自分の視界内にいるなら、複数目標へ同時に攻撃することも可能である。この時には、命中判定を1度だけ行ない、結果を全員に適応すること。

マンガでは、少年は3発の気弾を時雨に打ち込んだ。気弾の武器修正は+2だったので、ダメージの修正は(2(武器修正)+3(撃った気弾の数)−1(目標の数))=4となる。

多刀流

[illegible]器を同時に使ったなら、余分に使用する武器1つごとにダメージを1点増やすことができる。

不意討ち

不意討ちとGMに認められた攻撃には“突き返し”が発生しない。さらに不意討ちに成功したなら相手の成功数を0としてダメージを算出できる。その攻撃が不意打ちになるかどうかの判断はGMに一任する。

さまざまなダメージ

戦闘以外でもさまざまな状況、さまざまな方法でダメージを負うことになるだろう。基本的にこういったダメージの解決方法は、ダメージを難易度とした適当な技能の判定を行なって足りなかった成功数をダメージとする。この時に、継続性のあるダメージ(炎、酸、毒など)は、ラウンドごとに判定を行なう。

第2章
天羅人

ギイン！

刃と刃が打ち合い、夜空に瞬く星よりもなお明るい火花を散らす！

「蒼十郎ッ！」

「近寄るンじゃねえッ!!」

たまらず駆け寄ろうとする紗弓に対して、そちらを向かずに鋭く制してから、蒼十郎はにやりと笑った。

「参ったぜ、金剛機とはね」

火花に照らされ、一瞬だけ闇の中に浮かび上がったその姿は――漆黒の鋼。

「正直、今止められたのだって偶然みてェなモンだ……実はな」

「だったら！」

ぎりぎりと刀を押し込むものすごい剛力をこらえながら、ちらりと蒼十郎が視線を走らせる先には、傍らの大樹の根本にすやすやと眠る少女の姿。

「そうかい、ねらいは姫ってコトか……」

蒼十郎のほおにつうと汗が伝う。

「この子？　だって……！」

「どうやら……このお姫さんが生きてちゃあ都合が悪いってえヤツがいるらしいな……」

がくんと、蒼十郎のひざが崩れそうになる。

「ちい、限界か……!?」

それを見て血相を変えた紗弓が、懐から一枚の短冊を取りだす。

「待ってて、今そいつを・　！」

言いながら、紗弓の指は短冊の上を滑る。

「天地神明に物申す！　〈式〉よ……！」

「バカ野郎！　オレよりもそっちのお姫さんを守れ！」

蒼十郎の叱責を受けた紗弓の指が止まる。不安げな視線を向けられた蒼十郎は、金剛機の無表情な仮面をにらみながら、それでも不敵な笑みを浮かべた。

「オレも……本気を出させてもらうぜ……!!」

蒼十郎の体に埋められた数十の〈珠〉が真紅の光を放ち、その体が異形の〈サムライ〉へと変じてゆく……!!

陰陽道 YO-DO

「見[illegible]からんか!! 見て解らんか!?
[illegible]だじゃあ!
こん阿呆が!!」

我是無

天羅の陰陽道とは学問、哲学、機械工学そして職人芸であるが、そのどれよりもまず芸術として存在する。

陰陽師は芸術家であり、おのおのの「美しさ」を〈式〉に求めて組み上げているのである。

陰陽術でできることはただ一つ。天羅にあまねく存在する〈紗〉を操り、〈式〉を組み上げること。ただそれだけである。しかし、その〈紗〉の作動に法則性はない。なぜなら、その場にいる思考するものすべてが無意識に〈紗〉に何らかの影響を与えているからである。〈紗〉は常に変化し続けているのだ。

見えないが確かに存在する物、陰の物を制御し、自らの意志の力で見えて存在する物、陽の物とする。それが陰陽道である。

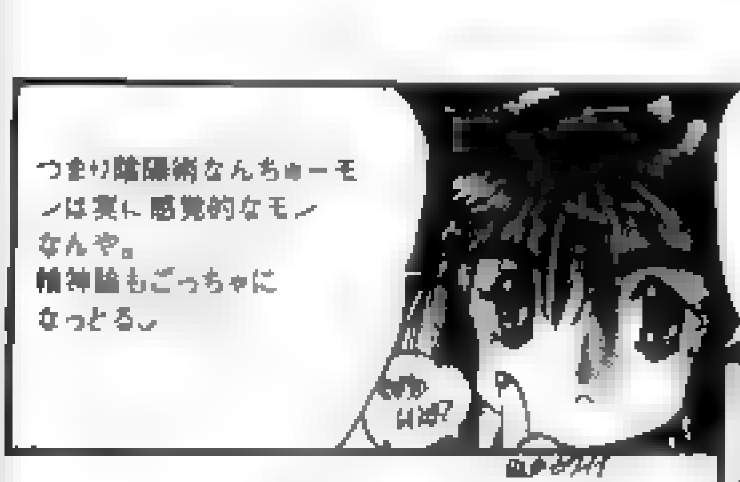
陰陽師の衣装

陰陽師は個性的な人物が多く決まった格好というものはない。いちおうのスタンダードな例が右の九道一斤先生である。

腰に下げている竹筒は[illegible]と呼ばれる〈式〉を打つための道具で〈紗〉の濃度を高めた特殊な墨が入っている。

手に持っているのは発動前の〈式札〉。一斤先生は豪快な人柄なので太い筆を使用しているようだが普通はもっと細い筆を使用する。

陰陽道と総称されてはいるが、その実体は陰陽師ひとりひとりにより恐ろしく違った形を見せる。陰陽術という概念は、ひどくあいまいな物なのである。陰陽術とは学ぶ物ではなく、感じるものなのだから。



最強の陰陽師、と言われる陰陽師
外見は幼く見えるが実際は300歳を超える老女である。本体化した〈式〉であるとか、不死であるとか、いろいろ言われているが、酒と色を愛する豪快な女。

我是無

体	4	敏	7	覚	8
知	9	心	9	共	6

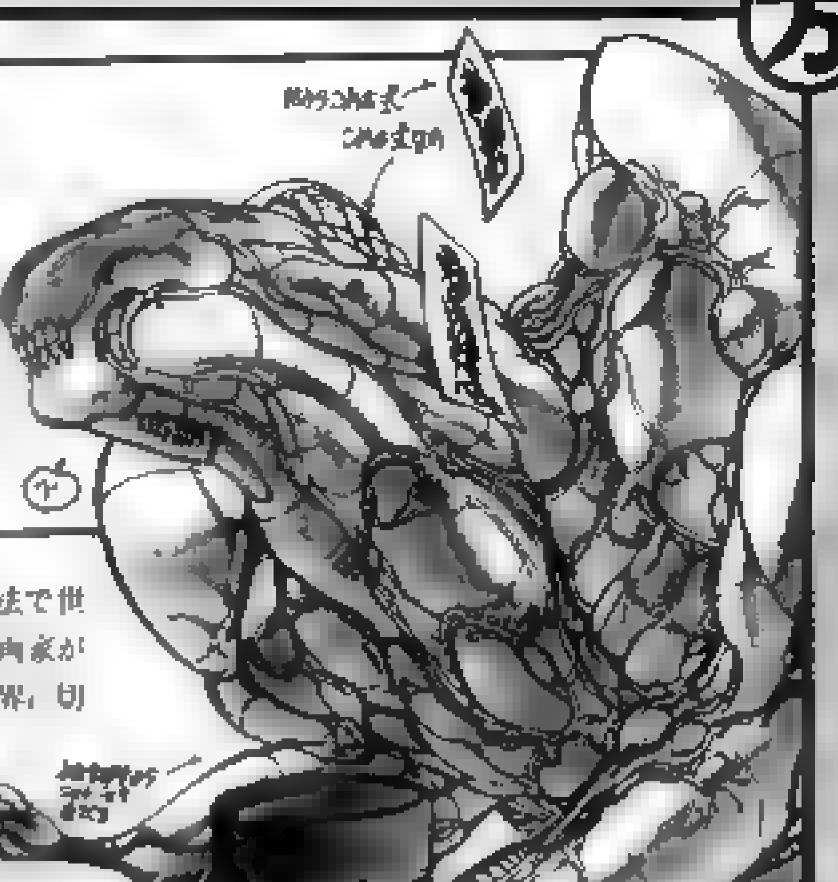
"活力" 8 "霊力" 36
負傷ゲージ 4/2/1/1
<陰陽術>特級 <神術>初級

式とはなにか

陰陽師が《紗》をコントロールするために使用する紋様のようなもの。

《紗》のプログラム。霊力をエネルギー源として起動し、まわりの《紗》や物質から異形の擬似生命体が形作られる。

《式》とは《紗》が解放された状態をさすことばでもあるが、ルール上では、陰陽術により創作された物を《式》と呼ぶ。



陰陽師は、それぞれがそれぞれの方法で世界を——陰陽道を理解している。ちょうど画家がひとりひとり違うタッチと画材で、美の世界に切り込んでいくように。

ヨロイ鍛冶

彼らも陰陽師の一派に数えられる。ヨロイや金剛機の機体を作るために《式》で金属を削り出したり、作成したりする。

巴 トモエ

龍鎖州相模国の陰陽師で、鏡の制作者の一人。彼女が身にまとっているものは、仕事着であり《式札》である。

自らの意志をイメージを世界に具現化する。強烈にして強固な意志と個性がそれを可能している。《紗》は強く完結した意志に引かれるのであるとはいうものの、どれだけの意志と個性があればそのような事が可能なのだろうか？ 陰陽術、それは、常人をはるかに凌駕する個性と才能を持った真の天才にのみ可能な技術である

忍 シノビ

サムライの一種である忍だが、実は陰陽師の一派でもある。つまり忍とは、自分に埋め込まれた《式》を駆使する陰陽師と言えるのである。彼らはまず最初に《胎式》と呼ばれる特殊な《式》を埋め込み、その後それを用いる術、忍術を学ぶ。忍は、どうすれば術の使い方しか知らない。自らの術が働く原理などは知る必要などないのだ。

忍術とは、道具としての側面を特化させた陰陽術なのである。

陰陽道の世界はかなり広範囲に渡って広がっている。陰陽師、傀儡師、ヨロイ鍛冶、忍、そしてサムライ。すべて陰陽道の一部に属している。芸術としての陰陽道、美しさ、幻の世界を追い求める傀儡師。特殊技術としての陰陽道、正確さ、機能を求める忍、ヨロイ鍛冶。《式》の持つ強さを利用して生きるサムライ。そして、そのすべてを内包している陰陽師。

陰陽師にできないことなどありはしない。世界を構成する最小単位、《紗》を操ることのできる彼らは、神にも悪魔にもなれるのである。

陰陽師となるあなたは、この能力をどう使うのだろうか？ すべてはあなたの意志が決める。天羅は《紗》に支配された世界なのである

忍の能力値	巴の能力値
体 6 敏 7 覚 7	体 5 敏 6 覚 7
知 5 心 5 共 3	知 8 心 9 共 5
"活力" 12 "霊力" 20	"活力" 10 "霊力" 34
負傷ゲージ 6/3/2/1	負傷ゲージ 5/3/2/1
封術 −3 ＜忍術＞中級	＜陰陽術＞上級

陰陽道の始まり

「これが、私の世界に対する償いなのよ」 裏切り者——月詠

陰陽道の始まりには、さまざまな説があり、その中の一つに陰陽術は、もともとオニたちの技術であったという説がある。その説によれば、陰陽術は小角導師と呼ばれる人間によってオニの間から持ち出され、月詠と呼ばれる神宮家の巫女によって現在の形に整えられ、陰陽術になったという。

ほかの説でも、陰陽術の創成期には月詠という巫女の名前が残っており、月詠が陰陽術の祖ということに間違いはないようである。

なお、神宮家は、過去にも現在にも月詠などという巫女は存在したことはないと公言しているが、現在の大羅において最高水準の陰陽術はやはり神宮家が保有しているのである。

そのようなこともあり、陰陽術は神宮家の秘伝であり、月詠がそれを持ち出したという説がやはり優勢である。実際、現在のオニたちには陰陽術のような技術はない。

下のイラストは、非常に一般的なタイプの〈式〉であり、飛行能力をメインに持った連絡用〈式〉である。感覚結合を併用することで陰陽師の強力な目となり、耳となる。陰陽師なら〈式札〉として造り、一つは持っていたい。

小角導師と月詠

〈式〉ステータス

能力値	2	成功値	1
活力	4	感覚結合	
憑依能力	1	飛行能力	7
消費魔力	5（〈式札〉）		
消費作成点	10		

陰陽師の住居

九道一斤先生の庵。わずらわしさをきらう彼は、人里離れたところに居を構えている。

現在の陰陽道

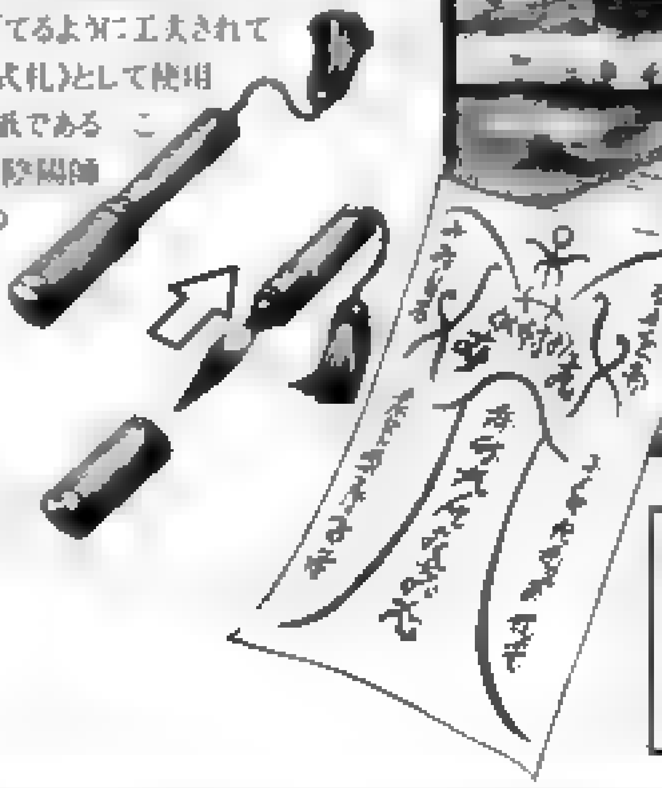
現在の陰陽道の隆盛は〈式札〉呪符の概念によるものと言える。

とある陰陽師によって開発された〈式札〉は陰陽術の幅を広げることになった。札の中に〈式〉を潜ませ、陰陽道の知識のない者にも〈式〉を扱えるようにしたことも重要だが、それにもまして陰陽術のスピードが飛躍的に上昇することになったのである。なにしろ今までは、呪紋を描き、〈式〉を具現化するという2つの行動が、〈式〉を発動するという1つの行動に短縮されてしまったのである。

そして〈式札〉からはサムライが生まれた。大羅最初のサムライは時田丹左衛門という武士であったと伝えられている。その驚異的な戦闘力は各地の名代を驚愕させ、名代や領主達は先を争うように優秀な陰陽師を召し抱えるようになった。

陰陽術の情報は、この大羅の広さに不釣り合いなほどに、速く正確に伝わっていった。その裏には、神宮家の介入があったといううわさもあるが、定かではない。とにかく、ほんの数年のうちにほとんどの領主は、召し抱えの陰陽師を持つようになっていた。大国中には、陰陽師の養成に手をつけたところもあるという。

下のイラストは陰陽師が常に携帯するアイテムである携帯用筆入れと式紙である。携帯用筆入れの筒先の部分には、墨（朱）の濃度の高い液体で湿らせてある綿が詰めてあり、準備をしなくても〈式〉が打てるように工夫されている。〈式紙〉とは、〈式札〉として使用するのに適した強靭な紙である。この〈式紙〉をすくのが、陰陽師の弟子の重要な仕事の一つである。



《式》の発動まで

まず、気を込めながら呪紋を一気に書き上げる。書き上げるのに必要な時間は、《式》の能力によって変化すると思われるが、ルール上は3分（3ラウンド）とする。《式札》は、この書き上げる時間が必要ないため、有利なのである。

陰陽師が呪紋に込めた気（"霊力"）が周囲の《紗》に働きかけ、《式》は発動する。この時、《紗》が周囲にある物を自分の体を作るために使用するため、《式》の発動時には、必ず雷に似た音を立てる。

この実体化までにかかる時間は、《式》の能力と周囲の《紗》の濃度によって変化すると思われるが、やはりルール上は、1分（1ラウンド）とする。ただ、戦闘中などに1ラウンドかけて実体化するわけでもないので、受動的な行動は行なえるとする。

整理しよう。普通に《式》を打った時には、《式》の行動が始まるのは2分後（3ラウンド目）である。《式札》を使用した場合には、1分後（2ラウンド目）ということになる。

《式札》とは何か

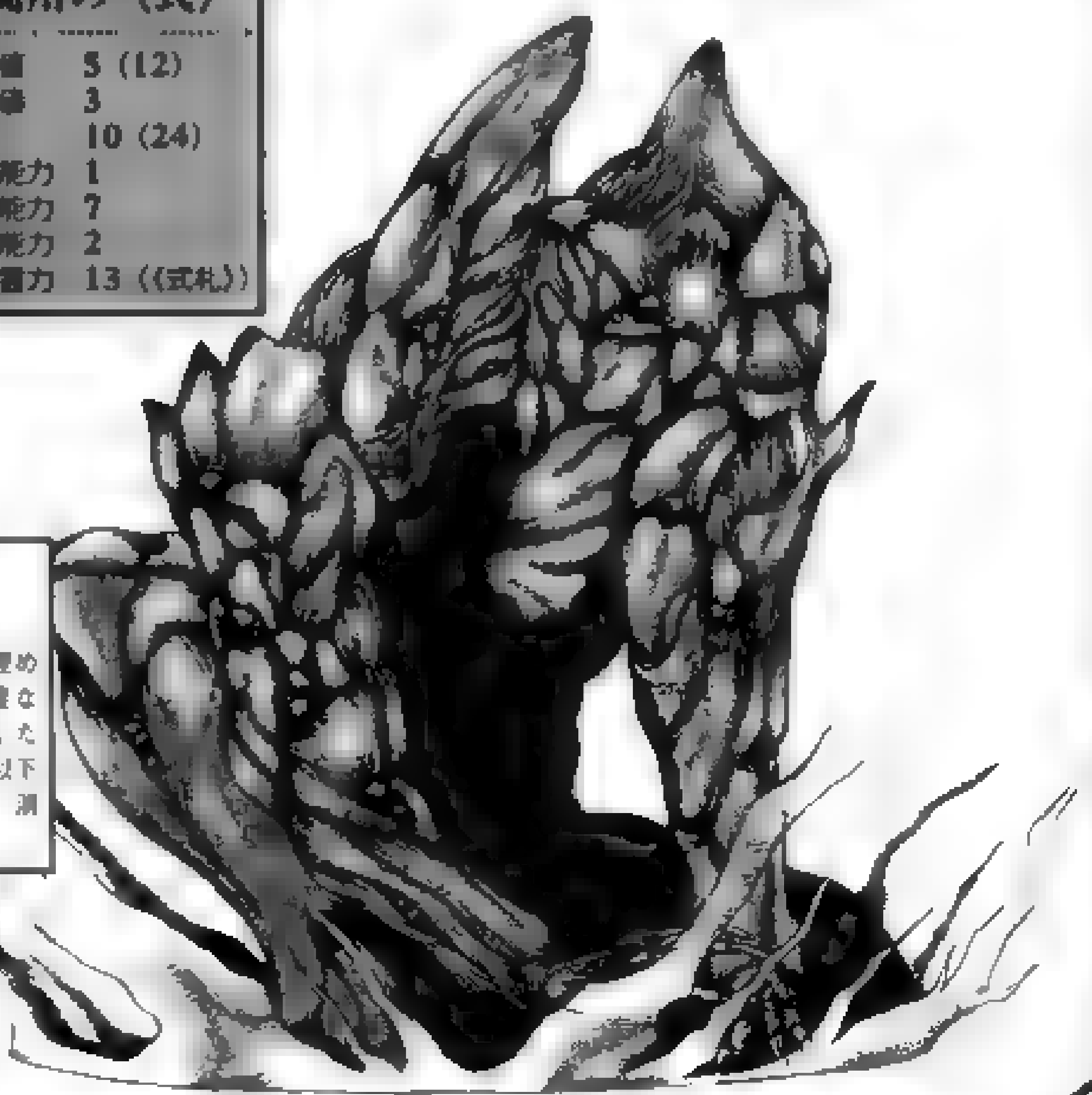
《式札》とは、無生物に《式》を潜ませたものである。生物に《式》を潜ませたものは、サムライと呼ばれ、区別される。《式札》の材料には式紙と呼ばれる《式札》専用の紙を使うのが、一般的である。

《式札》を作る時には、《式》に必ず憑依能力を持たせる必要がある。これは、《式》を《式札》とするために必要な力なので、実体化した《式》が憑依能力を行使できるわけではない。

《式札》の発動には、一定の"霊力"の消費を必要となるが、"霊力"を消費する人間が陰陽術を知っている必要はない。また《式》が感覚結合を持っていた場合、発動した者と《式》の間に結合が発生する。

破壊される、または活動時間が経過すると、《式》は、元の《式札》に戻る。

戦闘用の《式》	
能力値	5（12）
成功値	3
活力	10（24）
憑依能力	1
戦闘能力	7
飛行能力	2
消費霊力	13（《式札》）



《珠》を使った《式札》

《式札》に《珠》を5つ埋め込むごとに、発動に必要な"霊力"を1点減少させる。ただし、"霊力"の消費は0以下にはならない。最低1点は消費すること。

さまざまな式

飛行用〈式〉

乗用に組まれた鳥形の〈式〉。飛行速度を落とさずに、120kgまでの荷を運ぶことができる。

能力値	2	成功値	1
活力	4	感覚結合	
飛行能力	12	消費霊力	6

美女型爆裂〈式〉

能力値	2	成功値	1
活力	4	爆破能力	8
消費霊力	4		

砲撃用〈式〉

城攻めなどに使用される砲撃用〈式〉。

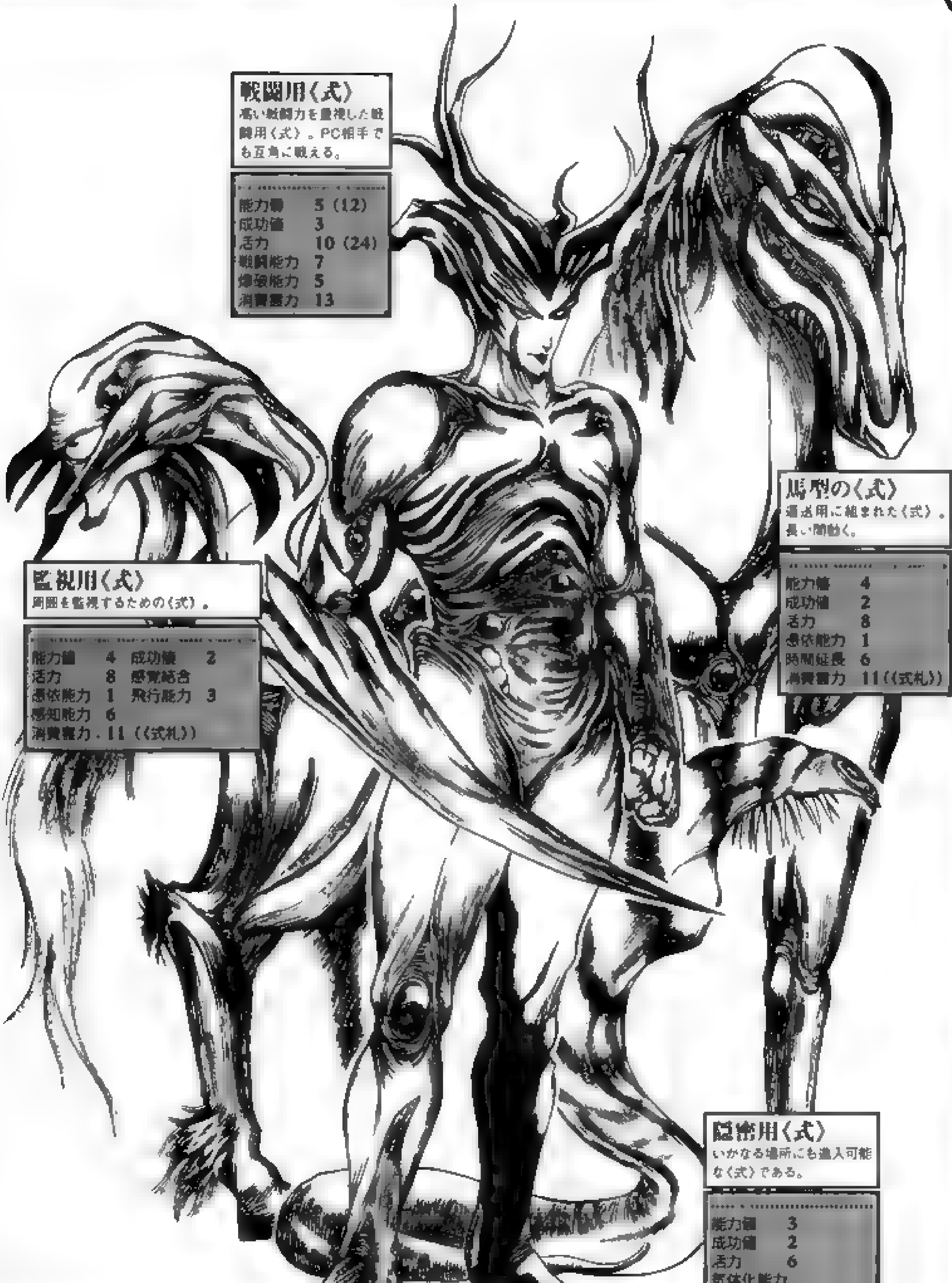
能力値	9	成功値	4
活力	18	感覚結合	
爆破能力	1	打撃能力	5
時間延長	3	射撃能力	14
消費霊力	5（〈式札〉）		
消費作成点	50		

武器修正／射程／射撃
+5 ／40m／7

戦闘用〈式〉

強い打撃力を重視した戦闘用〈式〉。普通の人間が相手なら無敵。

能力値	5（8）
成功値	3
活　力	10（16）
打撃能力	6
戦闘能力	3
時間延長	3
消費霊力	15



戦闘用〈式〉

高い戦闘力を重視した戦闘用〈式〉。PC相手でも互角に戦える。

能力値	5 (12)
成功値	3
活力	10 (24)
戦闘能力	7
爆破能力	5
消費霊力	13

馬型の〈式〉

運送用に組まれた〈式〉。長い間動く。

能力値	4
成功値	2
活力	8
憑依能力	1
時間延長	6
消費霊力	11(〈式札〉)

監視用〈式〉

周囲を監視するための〈式〉。

能力値	4	成功値	2
活力	8	感覚結合	
憑依能力	1	飛行能力	3
感知能力	6		
消費霊力	11 (〈式札〉)		

隠密用〈式〉

いかなる場所にも進入可能な〈式〉である。

能力値	3
成功値	2
活力	6
気体化能力	
感知能力	2
時間延長	3
消費霊力	7

最大の《式》

《式》の大きさと姿は、基本的には陰陽師のイメージどおりである。つまり、明確なルールはない。しかし、物事には限度というものがある。やはり、最低限の制限はあるのである。

まず、陰陽師は作り上げる《式》を詳細にイメージできねばならない（マスターは、常に陰陽師に《式》の外見を説明させるように）。このことで小さすぎる《式》は造れないことがわかると思う。

また、術師の《紗》の量には、限界がある。つまり、《式》の体が大きすぎると《式》の生成に時間がかかるのである。つまり、1ヵ月で身体を生成するというルールからはみ出してしまうのだ。ならば、どの程度なら許されるのであろうか。

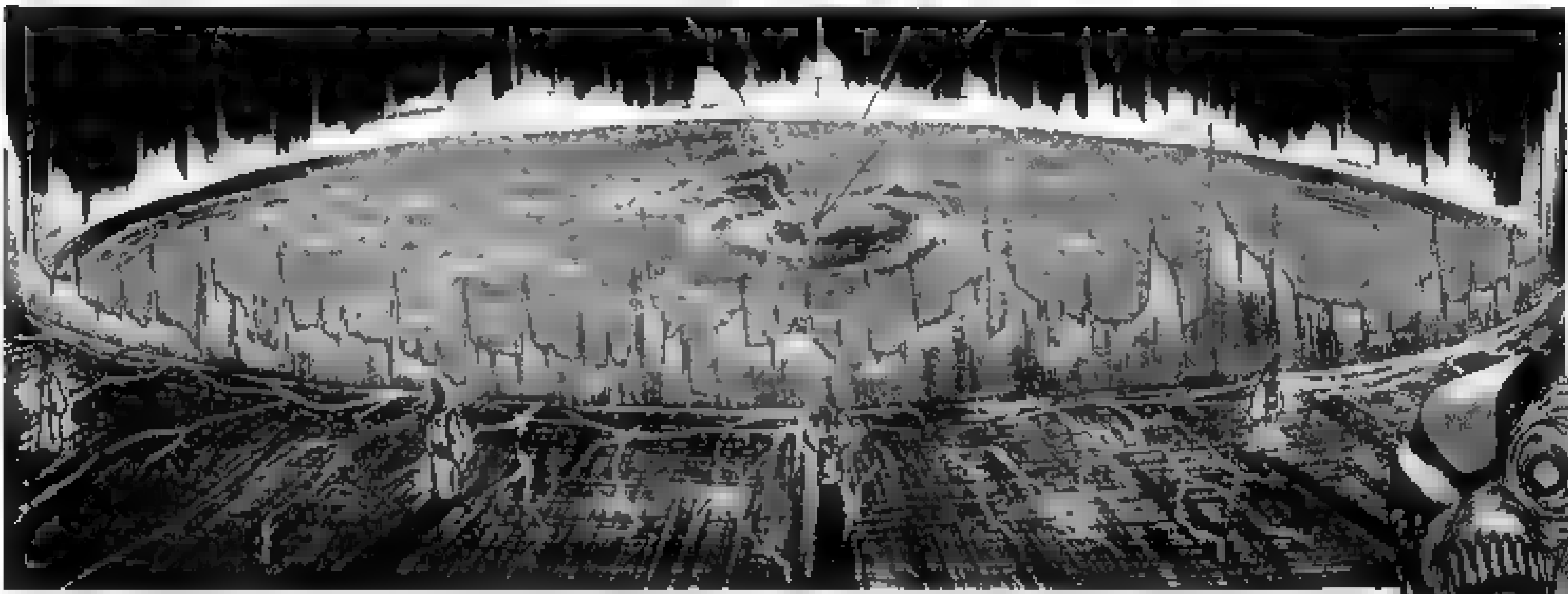
現在、確認されている人間でもっとも巨大な《式》は、「女代城攻防戦」で使用された攻城砕撃《式》「滅殺」と言われている。滅殺は、十数人の陰陽師と多数の生け贄を必要とし、体高約18m、体長30mという並外れた大きさを持つ《式》であり、その《式札》も30枚という想像を絶するものであった。

RULE 多くの人間で《式》を打つ

先ほどの滅殺ほどの《式》になると、とても一人では打てない。そこで複数の陰陽師が協力して《式》を打つことになる。

そのような場合は、協力する陰陽師全員の作成ポイントを合計して《式》の作成に使用できる。ただし、《式》は《式札》（サムライ）として作成しなければならないし、何人で打とうが《式》の発動は、一人で行なわなければならない。

もっとも、基本的にわがまま（有能な陰陽師ほどその傾向は強い）で個人主義である陰陽師達が協力することはそうあることではない。



《心珠》と《式》

《心珠》、それは"霊力"を無限に（実際には有限だが、気にするほど短くもない）放出する球体である。この《心珠》は、陰陽師にとってたいへん貴重で重要なものである。なぜなら、《心珠》は《式》に無限の活動時間を与えるからである。

陰陽師によって異なるが、《式》の活動時間は通常数分（【心力】に等しい）である。活動時間を延長できる能力（時間延長）を組み込んだところで、1時間もてば非常に優秀な陰陽師である。理由は、《紗》にある。《紗》は、常に術師の意志に従ってその姿を変えようとする。これを固定化するため、強力な意志の力（"霊力"）の消費が必要なのだ。言い換えるなら、"霊力"を消費し続けるかぎり、《式》はその姿を留め置くのである。

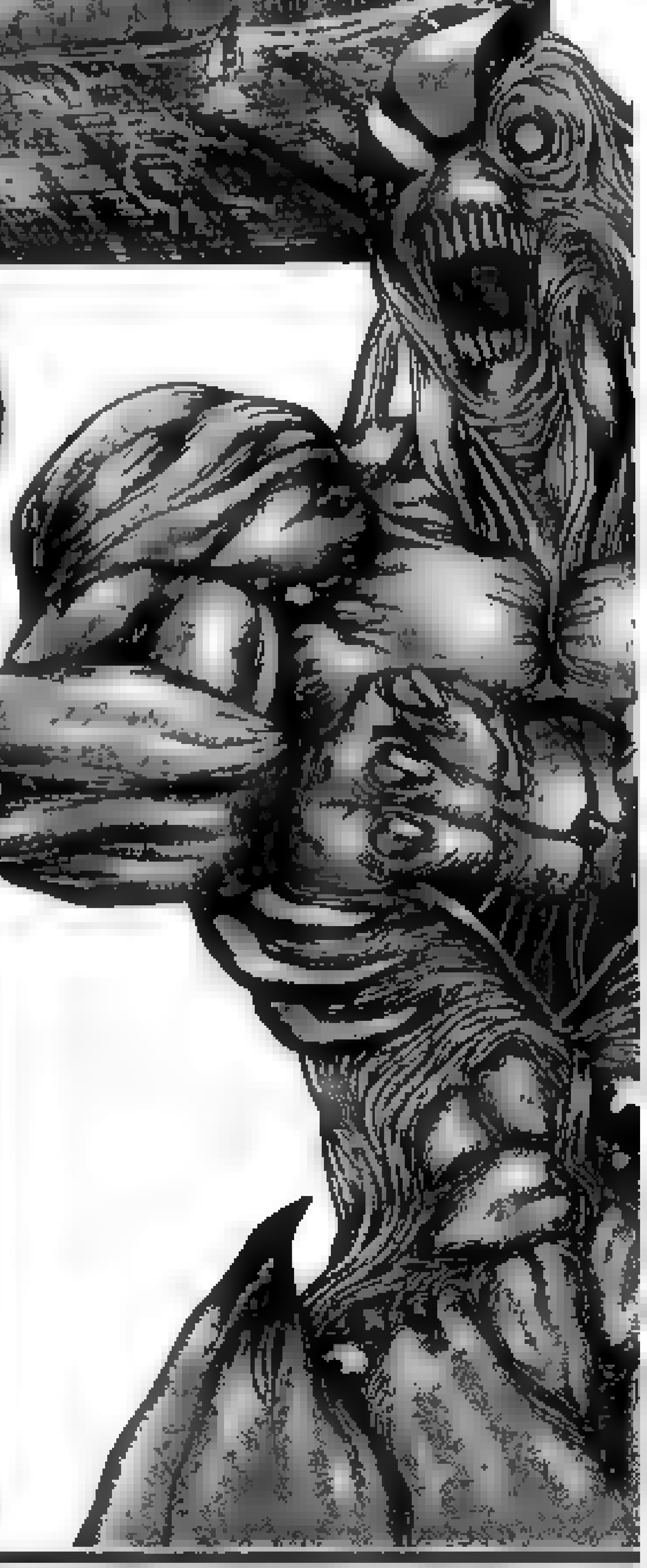
《心珠》を《式》に取り込むことができれば、無限の"霊力"が《式》に与えられる。《式》は無限の活動時間を得ることができるのだ。

《式》の永続化を行なうためには、《式》に憑依能力を持たせておく必要がある。そして、《式》を起動後に《心珠》に憑依させることで、《式》の永続化は終了する。

《心珠》

《心珠》は握りこぶし大の琥珀色の球体である。あまり知られていないが、《心珠》はオニの心臓に相当する器官であり、また、彼らの持つ特殊な能力神通力を司る器官でもある。

オニが狩られる最大の理由もこの《心珠》にある。



RULE 《式》の永続化

永続化を行なった《式》にはいくつかの副作用が表れる。まず、永続化した《式》には、停止命令が効かない。心珠に憑依して、永続化した《式》を停止させるには、《式》を破壊するしかない。

次に、暴走の危険性がある。《心珠》には、オニの魂が残留している可能性があるのだ。

もし、そのような心珠に半端な憑依能力しか持たせていない《式》を永続化させてしまうと、魂に新しい肉体を与えることになりかねない。

《心珠》がどの程度の【心力】を持っているかはGMの判断にまかせるが、多くても10を超えないようにしてもらいたい。

■ド級砲台型〈式〉「滅殺」

歴史に残る天賀最大の〈式〉である。その威力は難攻不落とうたわれた安代城を数回の射撃で土台の山ごと消滅させたと言われる。

能力値	24	成功値	4	活力	48
憑依能力	1	打撃能力	60	時間延長	9
射撃能力	29	感覚結合			
消費霊力	12	消費作成点	149		
武器修正／射程／射撃	+60	80m／15			

RULE

感覚結合と早打ち

感覚結合

〈式〉の知覚したものはすべて陰陽師も知ることができる。これは陰陽師と〈式〉の間に、感覚的なつながりがあるためである。この陰陽師と〈式〉との感覚のつながりのことを感覚結合と呼ぶ。

このため、同時に起動しておける〈式〉は、陰陽師の[知覚]までに制限される（〈式〉の知覚情報を陰陽師が処理しきれないのである）。ただし、感覚結合を結ばなかった〈式〉は、この制限には含まれない。

感覚結合の及ぶ距離に制限はない。また、妨害や盗聴は不可能である。しかし、感覚結合した〈式〉が倒され（破壊され）た場合、そのダメージの感覚も術者は共有してしまうため、術者は、消費霊力の半分のダメージを受ける。

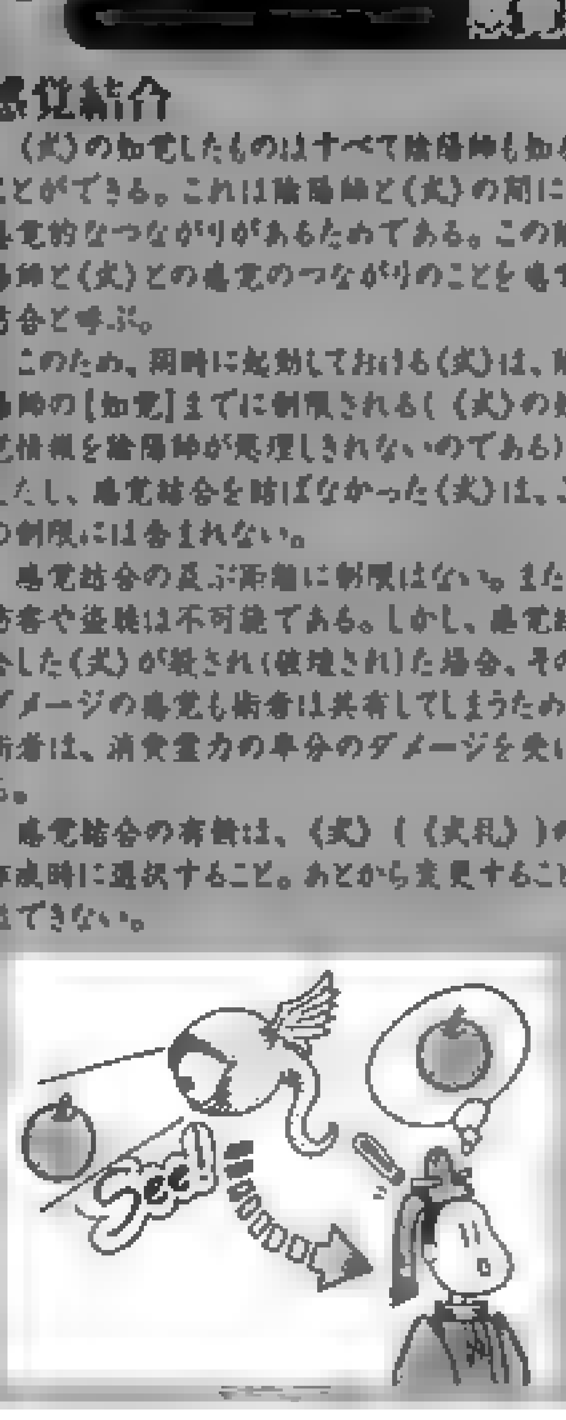
感覚結合の有無は、〈式〉（〈式札〉）の作成時に選択すること。あとから変更することはできない。

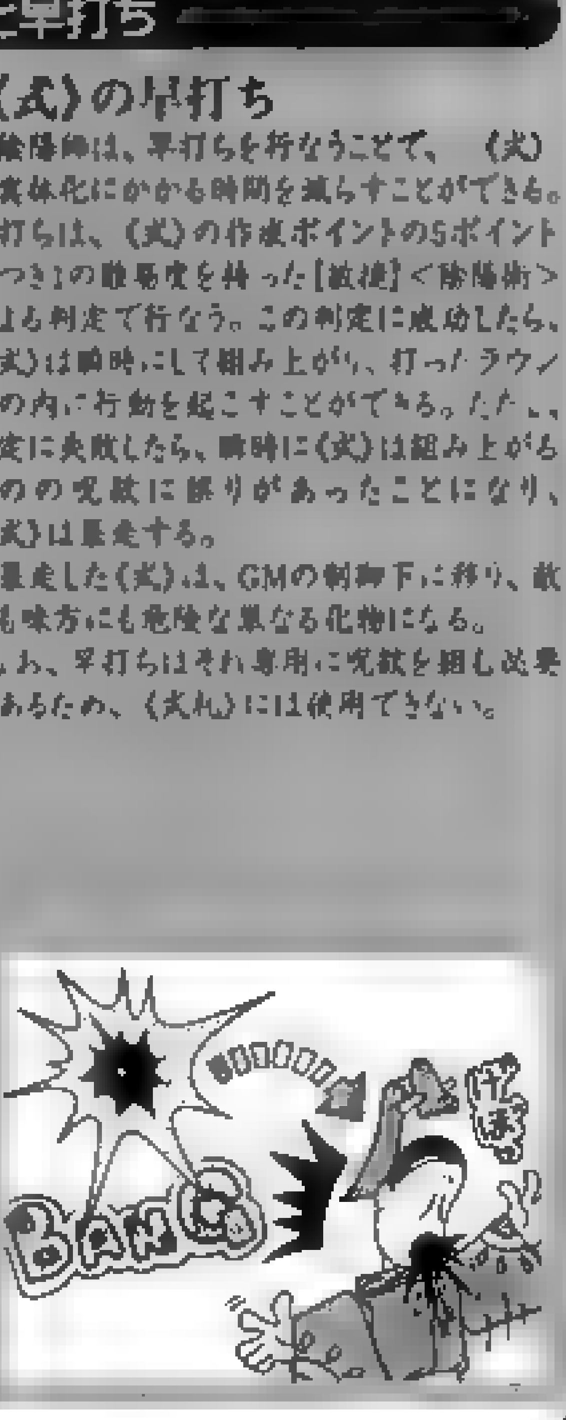
〈式〉の早打ち

陰陽師は、早打ちを行なうことで、〈式〉の実体化にかかる時間を減らすことができる。早打ちは、〈式〉の作成ポイントの5ポイントにつき1の難易度を持った[敏捷]<陰陽術>による判定で行なう。この判定に成功したら、〈式〉は瞬時にして組み上がり、打ったラウンドの内に行動を起こすことができる。ただし、判定に失敗したら、瞬時に〈式〉は組み上がるものの呪紋に誤りがあったことになり、〈式〉は暴走する。

暴走した〈式〉は、GMの制御下に移り、敵にも味方にも危険な単なる化物になる。

なお、早打ちはそれ専用に呪紋を組む必要があるため、〈式札〉には使用できない。





さまざまな陰陽師

陰陽道とは、《神》を操る技術である。そう定義すると、天羅の特殊技術のほとんどは陰陽道の枠組みに組み込まれてしまう。

技術として陰陽道を扱うものの代表は、ヨロイ鍛冶である（忍術もそうだが、忍術の正体を知っている者はそういない）。彼らは、人の手では工作不可能な部品を《式》の元素変換能力などを利用して打ち出す。そうした精緻な部品を組み合わせてヨロイや金剛機は作られる。

芸術として陰陽道を扱うものの代表は、傀儡師である。彼らは、人の身には表現不可能な美を木彫りの素体に刻み込む。傀儡師の知る美しさそのものが刻り込まれ、素体は傀儡となる。

サムライ陰陽師・消楽斎

サムライの戦闘力と陰陽師の知力を併せ持った希有な人材。それがサムライ陰陽師である。

体	5 (8)	知	7
敏	8 (11)	心	8
覚	7 (10)	共	3

"活力" 10
"霊力" 30
負傷ゲージ 5/3/2/1
<陰陽術>上級
<白兵戦闘>中級
<事情通>上級

特殊能力として陰陽道を扱うものの代表は、外法師とサムライである。外法師は、法が与えてくれない人を救う力、退魔の力を《式》に求めたのである。それゆえ、周囲の人々は彼らを外道とののしる。毒をもって毒を制す、化け物を倒しえるのは、やはり化け物なのである。

サムライは、《式》の強さを求めて、肉体と魂の危険に大金を積んだ人間である。まれにいるのだ、そこまでしなければならない人間が。

陰陽道は、単なる技術にとどまらない。それはまさに道であり、生き方そのものでもあるのだ。生き方であるのならば、それは人によって違って当然のものである。陰陽師の中にも、サムライを打ち込むものもいるし、ヨロイや金剛機、そして傀儡の制作に手を染めるものもいる。

あなたは、どのように生きるのだろうか。

陰陽道RULE

これは陰陽道ではない

ここからしばらく陰陽道についてのルールが書かれています。

しかし、これは<陰陽術>という技能を使って《式》を組むための"ルール"であって陰陽道そのものではありません。

ルールでは、作成点なる数値を用意し、能力の組み合わせで、《式》を組み上げるようになっています。ですが、現実の陰陽師が「この《式》には幻覚能力を強度3で持たせよう」などということをしているわけではないのです。

陰陽道は芸術であり、陰陽師は芸術家なのです。つまり、《式》の能力とは表現技法の一種であり、陰陽師なら誰でも知っている定番のテクニックであると定義できます。

芸術は、基本的に数値化できないものなのです。

《式》の作成について

《式》は、必ず何らかの能力を持っており、発動には必ず"霊力"の消費が必要になります。能力の獲得には、作成点を消費する必要があります。1体に使用できる最大の作成点は、<陰陽術>と【知力】によって決定されます。

《式》の能力値と発動時に消費しなければならない"霊力"は、《式》に使用した作成点から決定されます。《式》の能力値は、【体力】と【敏捷】および【知覚】として使用できます。成功値は、すべての行動に使用できます。

<陰陽術>の段階	作成点
初級	【知力】と同じ点まで
中級	【知力】の2倍の点まで
上級	【知力】の3倍の点まで
特級	【知力】の4倍の点まで

作成点	能力値	成功値	活力
1~6	能力値1	成功値1	活力2
7~12	能力値2	成功値1	活力4
13~18	能力値3	成功値2	活力6
19~24	能力値4	成功値2	活力8
25~30	能力値5	成功値3	活力10
31~36	能力値6	成功値3	活力12
37~42	能力値7	成功値4	活力14
43~	6点ごとに、能力値に+1、活力に+2する。		

消費霊力＝使用した作成点÷2
（端数は切り上げ）

《式》の能力

気体化能力

消費作成点3

一度　結合した《式》の体を再びほどいてガス状の存在になります。あらゆる物理的な攻撃は　ガス状態の《式》には意味がありません。気体化能力は　《式》の体を分解してガス化するという能力の性質上、《式》自身の体を持っていないサムライ用の《式》には使用できません。ガス化には、1ラウンドかかります。再び実体化するときも同様です。

感知能力

消費作成点、強度ごとに1点

一種の生体センサーで、（強度 × 10m）半径内の生命体を感知することができます。感知できるのは　生命体の存在とその場所および「生命体の」だいたいの大きさだけです。

なお、ヨロイ、金剛機およびクグツは、反応しません。

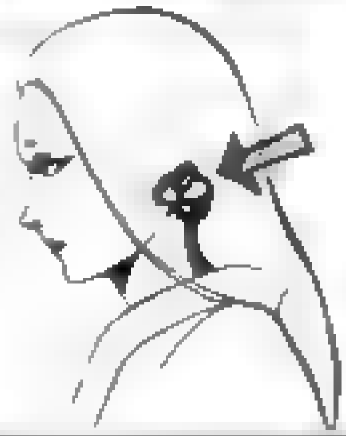
幻覚能力

消費作成点、強度ごとに3点

相手に憑依した《式》を介して、陰陽師の持つイメージを投影する能力です。

この能力を持つ《式》は、同時に憑依能力を持ち、陰陽師との感覚結合をしている必要があります。ただし　潜んでいるだけでいいため、相手を乗っ取っている必要はありません。

この幻覚にだまされないためには　強度を難易度にした【心力】<意志力>の判定をする必要があります。



取り入って憑依者にイメージを[illegible]心が操られ（ぎ）。憑依者の感覚のすべては、陰陽師に操られ、陰陽師のイメージの世界に、憑依者はとらわれている。

元素変換能力

消費作成点、強度ごとに6点

《式》を中心として、強度立方mまでの物質の組成を別のものに変換することができます。何に変えるかは作成時に決定しなければなりません。複数の元素変換能力を一つの《式》が持つことはできません。

この能力を持たせている場合、《式》それ自体の組成も変換されるため　必ず使い捨てになってしまいます。

同様にサムライ用の《式》にこの能力を持たせると能力を使用したその場で、体の組成が変化してしまい、ひどいことになるので持たせないほうが賢明でしょう。

生物の体を組み込むような形で元素変換を行なった場合、犠牲者は、元素変換能力の強度を難易度として【心力】<意志力>の判定に成功すれば　変換されずにすみます。

再生能力

★消費作成点、強度ごとに3点

1分につき、強度分の活力を回復します。

戦闘などで、時間をラウンドで計っている場合、ラウンドとラウンドの間に再生は行なわれます。

時間延長

★消費作成点、強度ごとに3点

《式》の活動時間を延長します。

強度により、活動時間は変化します、この能力を持った《式》の活動時間は、通常の【心力】分から【心力】×（強度+1）分になります。

打撃能力

★消費作成点、強度ごとに2点

強度を攻撃の際のダメージに追加できます。武器に《式》を憑依させた場合は、その武器の武器修正に打撃能力の強度を追加することになります。

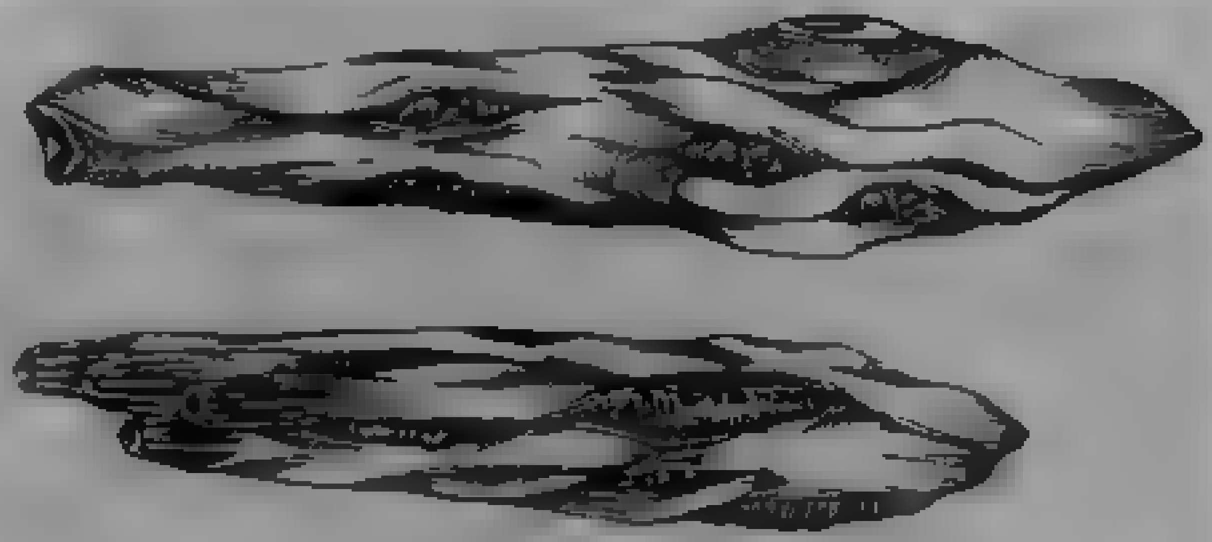
射撃能力

★消費作成点、強度ごとに2点

《式》の体から、何かを発射する能力です。ダメージは、命中の成功度およびほかの能力によります。この能力を持つことで、《式》は遠距離攻撃力を持つことができます。

射撃の射程距離および射率は、強度によって変化します。

強度	射程	射率
1	5m	1
2	10m	1
3	10m	2
4	15m	2
5	15m	3



5以降は、強度が偶数の時に射程が+5mされ、奇数のときに射率が+1されます。

弾体となるのは、《式》（サムライ）の体の一部ですが、射撃の際に《式》やサムライがダメージを負う必要はありません。

[illegible]

★消費作成点、強度ごとに3点

《式》の能力値を強度数上昇させます。能力値が上昇するため、活力も上昇します。

サムライにこの能力を持たせた場合は、【体力】【敏捷】【知覚】のみ強度数分上昇します。しかし、サムライの場合は、"活力"や負傷ゲージなどの再計算は行ないません。

これは、ゲームとしての簡易性を重視したためのルールです。GMとプレイヤーがこの手間（シートの書き直し、戦闘終了後の負傷ゲージ以上のダメージなど）を惜しまないのなら上昇することにしてもかまいません。

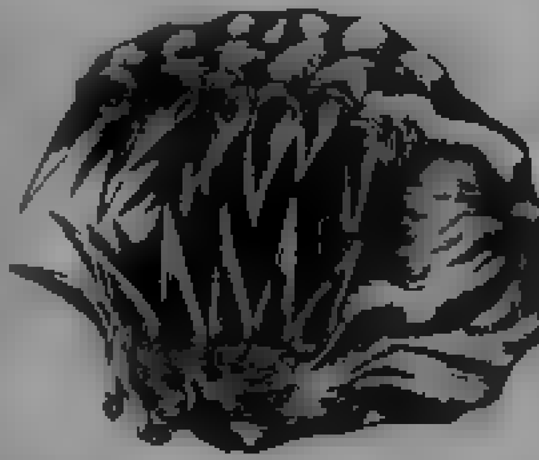
毒生成能力

★消費作成点、強度ごとに3点

《式》毒と呼ばれる特殊な毒を《式》の体内で生成する能力です。

《式》毒の有効時間と強度は、この能力の強度に等しくなります。毒を受けたものは、毎ラウンドの終了時に毒の強度を難易度として【体力】＜耐性＞の判定を行ない、ダメージを軽減することができます。

この能力は、毒を受けた際にも効果を発揮します。この能力を持つサムライは、毒生成能力の強度を毒の強度より引いて＜耐性＞の判定を行なうことができます。



《式》破壊能力

★消費作成点、強度ごとに5点

《式》を破壊する能力です。

この能力を持った《式》は、ほかの《式》に対して強度を難易度とした《式》の能力値判定を行なわせます。この判定に失敗した《式》は、命令を破棄してしまいます。

《式》は、命令を破棄するとその場で自壊してしまいます。同時に能力を使用した《式》にも《式》破壊能力が及ぶため、使用した《式》も自壊してしまいます。そのため、《式札》として作成してもこの能力を使用してしまったら、使い捨てとなってしまいます。

飛翔能力

★消費作成点、強度ごとに1点

《式》に空を飛ぶ能力を与えます。

飛行の際には、強度×10kgまでの荷物を問題無く運搬できます。この荷物に《式》自身の重さは含みませんが、サムライ用に作った場合のサムライの体は、荷物と考えます。

飛行速度は、基本的に強度×200m／分となります。重量が超過した場合は、飛行速度が落ちてしまいます。

重量	速度
強度×10kgまで	強度× 200m／分
強度×20kgまで	強度× 100m／分
強度×30kgまで	強度×　50m／分

飛翔能力を持つことで、《式》やサムライには、には翼が生えます。この翼がどのような姿をしているかは陰陽師のイメージしだいです。

爆裂能力

★消費作成点、強度ごとに1点

《式》自身の体が爆裂四散して、その破片でダメージを与えます。

《式》自体の使用も1回限りとなりますが、ダメージは強度に等しくなります。さらに、強度＋2m半径にも同様にダメージを与えることができます。

変身能力

★消費作成点、5点

《式》の外見を陰陽師のイメージどおりに変化させる能力です。

この能力を持った《式》とは、必ず感覚結合を行なってください。

変身には1ラウンドかかります。陰陽師がイメージを《式》に伝えて、そのイメージに従って、自らの体を変形させます。

サムライにこの能力を持たせた場合、顔は完全にイメージどおりになりますが、身長と体重それに性別にはある程度の制限が加えられます。さすがに、身長を倍にしたり、羽毛のように軽くなったり、存在しない臓器を作り出したりはできないのです。制限の細かいところはGMが判断してください。

なお、発動時の《式》の姿形は、陰陽師のイメージどおりです。この能力は、あくまで活動中に外見を変化させるために必要なのです。

憑依能力

★消費作成点、強度ごとに3点

生物や無機物内に潜む能力です。また《式》の結合状態の強固さも表します。

憑依された相手が、憑依能力の強度を難易度とした【心力】＜意志力＞の判定に失敗すれば相手を乗っ取ることができます。

憑依能力は、サムライや《式札》用の《式》には必ず持たせる必要があります。と、言うことはサムライも乗っ取りの判定を行なう必要があありります。ですが、ゲームの簡易性を重視するため、判定は行なわず、サムライが乗っ取られることは基本的にないとします。

憑依能力には、以下の法則が存在します。現在までの陰陽道の歴史上、この法則を破ることのできた陰陽師は存在しません。

1 一つの物体、一つの肉体には、一つの《式》しか憑依できない。

2.一つのものにしか憑依できない。

つまり、サムライに《式》が憑依することはできないし、《式札》として作った《式》を何かに憑依させることはできません。さらに《心珠》によって永続化した《式》が何かに憑依することもありません。

憑依能力は、《紛》の結合の強固さを表す能力でもあります。そのため、ほかの《式》の能力に対して抵抗することができます。

もし、ほかの《式》の能力が、憑依能力を持った《式》（サムライ）にかけられた場合、その能力の強度を憑依能力の強度分、減らすことができます。この結果、難易度が0未満になってしまったら、その能力は、自動的に失敗となります。

《式札》
[illegible]

《式》の実体化

《式》の実体化には"霊力"の消費を必要とします。陰陽師の意志("霊力")があって初めて呪紋は起動するからです。そのあとは、呪紋が《紗》を自動的に集めて《紗》は凝縮し、《式》になります。

消費する霊力は、《式》の作成点の半分(端数切り上げ)になります。

《式》の実体化には、命令を書いて実体化するまで丸まる1ラウンドかかります。

つまり、陰陽師は、《式》を書いたラウンドには、防御行動を除いて行動できません("気合"を使用して割り込み行動を起こした場合は別です)。

次のラウンドに入り、陰陽師の順番から《式》は行動を開始します。

サムライおよび《式札》の場合は、命令はすでに書かれているので瞬時に実体化を終了します。

つまり、《式》はそのラウンドに行動を起こすことができます。同様にサムライはサムライ能力を使用できるようになります。

例えば、サムライが能力発動後に攻撃を受けたら、《式》の能力による修正を行なって突き返しの判定を行なえます。

《式》が実体化するまで(通常)

1. 呪紋を書き上げます。
2. 呪紋に気を込めます。
 (消費霊力は使用した作成点の半分)
3. 《紗》が集積します。
 (呪紋を中心にして空気が集まる感じ)
5. 《紗》が《式》の体を作成し始めます。
 (雷のような音がする)
6. 《式》が完成します。
 (1～6で1ラウンドかかります)

《式》が実体化するまで(《式札》)

1. 《式札》に気を込めます。
 (消費霊力は使用した作成点の半分)
2. 《紗》が集積します。
 (《式札》を中心にして空気が集まる感じ)
3. 《紗》が《式》の体を作成し始めます。
 (雷のような音がする)
4. 《式》が完成します。
5. 《式》が行動を開始します。
 (1～4は、ほとんど一瞬です)

《式》の活動時間

《式》は実体化した後、基本的に陰陽師の【心力】と同じラウンド数の間その力を発揮します。

破壊されるか、活動時間が経過するか、陰陽師からの停止命令で、消滅または元の《式札》に戻ります。

《式》の形態

発動後の形態や大きさは作成時に決めた陰陽(作成時に決めた、強調)師のイメージどおりです。変身能力を《式》に持たせることで、あとから変更もできます。

発動制限

一度に霊力が消費できれば、同時にいくつでも発動可能です。ただし、感覚結合を行なえるのは、陰陽師の【知覚】以下の《式》に限られます。

感覚結合

《式》の知覚したものはすべて陰陽師も知ることができます。これは陰陽師と《式》の間に、感覚的なつながりがあるためです。

この陰陽師と《式》との感覚のつながりのことを感覚結合と呼びます。感覚結合の及ぶ距離については制限は特にありませんし、妨害したり、盗聴したりすることはできません。

しかし、感覚結合した《式》が殺され(破壊され)た場合、消費霊力の半分のダメージが術者にも及びます。

感覚結合の有無は、《式》の作成時に選択します。《式札》(サムライ)として作成した《式》の場合は、《式札》の作成時に感覚結合の有無を選択しなければいけません。この選択をあとから変更することはできません。

"気合"の消費

陰陽師は、感覚結合を行なっていれば《式》の行動に自分の"気合"を使用することができます。ただし、《式》の能力値や成功値を成長させることはできません。成功値(技能と考えてください)の一時的な上昇なら可能です。

《式》の早打ち

陰陽師は、《式》の実体化にかかる時間を早打ちを行なうことで減らすことができます。早打ちは、《式》の作成点の5分の1(端数切捨て)を難易度にした【敏捷】<陰陽術>による判定です。

判定に成功したら、《式》は打ったラウンドのうちに行動を開始します。

判定に失敗したら、《式》は暴走を開始します。GMは、そのラウンドから、《式》に勝手なことをさせてください。

なお、《式札》やサムライには早打ちは使用できません。

コンセプト：芸術と技術

天羅の陰陽道、あなたは、どうとらえているだろうか?

正直、戸惑いを覚えている人も多いことだろう。そして、陰陽道のイメージが、固まっていないことに、気づいておられるのではないだろうか。なにしろ、陰陽道は、世界観的には芸術、言いかえるならアナログなのに、システム的には技術、言いかえるならデジタルなのだから。

芸術(アナログ)と技術(デジタル)が決して相容れないものではないことは、箱根の寄せ木細工などからでも明らかだが、少々遠い関係にあるのも確かだ。陰陽道は、この世界において芸術の一つと定義されており、陰陽師の目指すものは、例外なく「美しい式」である。美しさ、それは足したり引いたりできるものではない。故に美しさに数値の介在する余地はない。しかし、それを言ってしまってはルールにすることはできない。

結局のところ、天羅は、TRPGのための世界であり、その万象にはルールがなければならない。そして<陰陽術>は、"天羅万象"の重要な技能の一つであり、天羅のルールに乗っ取って数値的に解釈されなければならない。そしてルールである以上、一本筋が通っていなければならないのだ。

そのため、私は陰陽道に対して、次のようなコンセプトを持ってデザインにあたった。「《式》に能力という部品を持たせることによって、おもちゃのブロック的に組み上げられるようにする。しかし、絵的に制限となる要素はなるべく持たせない」このコンセプトは、道具ややり方、《式》の形態や大きさをPCに任せる、といったやり方で実現されている。

このコンセプトははずさないでもらいたい。ルールの改造は、いくらやっても問題はないし、能力などは、ぜひ追加してもらいたい。ブロックの種類が、多ければ多いほど、格好いいおもちゃが造れるに決まっているのだ。しかし、きめつけだけはしてもらいたくない。陰陽師のPCの発想になるべくなら枠をはめないではしいのだ。「この能力はそんなふうには使えないよ」などとは言ってほしくはないし、作成点がX点以下の《式》の大きさはXm以内などというルールをもうけてもらいたくはないのだ。

それは、天羅の陰陽道から決定的に離れてしまう。逆に言うなら、ここさえはずさなければどんなにルールが変わっても天羅の陰陽道となるのだ。

われながら、無茶なことを言っているなと思う。皆さんに求めることではないのかもしれない、だけどしようがない。

「ルールは、イメージに従属する」これが、最初からのコンセプトなのだ。

COLUMN 陰陽師のロールプレイ

芸術家、自然科学者、技術者――さまざまな観点から天羅にあまねく満ちる〈紗〉の力を引き出す術者、陰陽師。

彼ら真理の探求者の一員となるには、"陰陽師"または"下法師"のアーキタイプを選ぶか、＜陰陽術＞の技能を取得すればよい。ただし、【知力】および【心力】の能力値が低いアーキタイプでは、たとえ＜陰陽術＞の技能を取ったとしても、うまく活かすことは難しいので注意されたい（そして、陰陽師以外のアーキタイプは、総じて両方とも低く設定されている）。【知力】は〈式〉を作成するための基本点に影響するし、【知力】と【心力】によって導き出される"霊力"は、〈式〉を打つために消費されるからだ。

傀儡師、ヨロイ鍛冶も陰陽師の一員である。彼らの技術は、陰陽術を根底の理論としているのだ。傀儡師になるには＜傀儡術＞はぜひ取得して欲しいものだが。

プレイ中、陰陽師は〈式〉を操る魔法使い役と、ほかのPCの知恵袋と、2つの役割を果たすことになるだろう。そのための、＜陰陽術＞技能であり、＜事情通＞技能だ。改造テンプレートや、フルスクラッチから作る陰陽師であったとしても、できれば＜事情通＞技能は持ってほしい。

陰陽師の場合、「陰陽師であると言うこと」それ自体が、陰陽師を個性的に、ほかのアーキタイプより目だたせることになる。最初のうちは「個性的な陰陽師」であろうとはせず、「陰陽師らしく」プレイしているだけでも十分だろう。物足りなくなってきたころには第システムにも慣れていると思われる。その時点までに、新しい因縁を設定できれば、それから先もおもしろくプレイできるはずだ。

さて、それでは「陰陽師らしく」あるためには、いったいどのようなことに気を配ればよいのだろうか？

いちばん陰陽師らしさを演出できるのは、やはり何と言っても陰陽術を使い、〈式〉を使役するときだろう。

しかし、同時に、事に臨んで細心の注意を払ってほしい場面でもある。

陰陽師は芸術家だ。〈式〉を打つときには、どんなに単純な〈式〉であったとしても、そこには彼の美意識が刻み込まれねばならない。

〈式〉を打つときには、華麗に、優雅に、そして、〈式〉の姿形にまで心を配って…… 同じ姿で、同じ能力の〈式〉を何度も何度も使うようでは、二流、三流の陰陽師だと知るべきだ。

〈式〉を打つことで、自分はほかの人間とは違うのだと言うことを見せつけてやるのだ。あくまで自信たっぷりに、ほかの誰にも操ることのできない陰陽の秘術を見せつけてやろう。〈感情．自己顕示欲〉の因縁に従って。

また、陰陽師は学究の徒でもある。始めて見るもの、予想もしなかった事件に直面して、陰陽師は狼狽せずに、逆によろこぶべきだ。〈感情・知的好奇心〉や、〈目的・技量の追及〉といった因縁が、ロールプレイを補強してくれることだろう

アーキタイプ"外法師"の場合、上記のコツに加えて、法師であること、妖怪ハンターであることがロールプレイの鍵になるだろう。

反面　妖退治をむねとした外法師をうまくロールプレイしようとするあまり、妖怪以外のトラブルにはあまり興味を払わず、結局、ほかのPCと孤立してしまう……といった事態も起こらないわけではない。"外法師"を選んだプレイヤーは、そうならないようにある程度の余裕を持ったロールプレイを心がけてもらいたいものだ

トラブルに際して、〈感情．危険を楽しむ〉の因縁をうまくロールプレイすることができれば、外法師はずいぶんと魅力的なキャラクターになるに違いない。

陰陽師系のキャラクターは陰陽術のルールが少々難しいため、あまり初心者向けのキャラクターであるとは言い難いが、ひとたび陰陽術ルールに習熟すれば、ほかのPCよりもずっと強力な力を手に入れることができる。

しかし、決して力に溺れることのないようにされたい。あくまで、君が〈式〉を打つのは美を追い求めるためだということを忘れないようにしてほしい。

サムライ SA-MU RA-I

「人を超えるためには、人を棄てるしかなかった。
それしかなかったんだ」
御神　獣郎太

サムライとはなにか？

サムライ。《式》を憑依させた生物のことを総称してそう呼ぶ。

しかし、普通サムライと言えば、人を超えるために人を捨てることを選んだ（選ばされた？）武芸者たちの総称である

そう、サムライは人間ではない。サムライという何か別のモノ、鬼(オニ)や妖(アヤカシ)と同列のバケモノなのだ。少なくとも、サムライではない市井の人々にとっては

バケモノを体に棲まわせて人としての姿を捨ててまで力を手に入れた者たち。人々は、そのような人外を畏怖と恐怖を込めて『サムライ』と呼ぶのである

「なぜ、サムライになったのか？」

「サムライになって何をするのか？」

この二つの問いは、サムライという存在を考える上で、外せない要素である。もっとも、サムライの多くは、聞かれても答えることはない。確かに、答えを語る必要はないし、そう簡単に答えられるような問いでもない。しかし、答えは持たねばならない。《式》というバケモノを自らの体に棲まわせようというのだ。まともな神経ではいられまい。そうしなければならなかっただけの理由がある（あった）はずなのだ。

理由なく力を求める人間はいない。それは現実も人羅も変わらない。それが（他人にとって）どんなにささいなことでもかまわない。あなただけの大事な理由があるはずなのだ

戦うために、生きるために人を捨てた――サムライそれは純粋な力を求めた修羅である

あなたは、サムライに何を求めるのだろうか？

狐焔

天羅最強と言われるサムライの一人
彼の体に仕込まれた〈式〉は、当代随一の才を持つと言われる陰陽師二人掛かりで組まれており、その〈式〉の発動を助けるために百を超える〈珠〉が使用されている。
それ故、彼の魂は狂気に蝕まれ、自らの配下であるサムライ百人を斬り殺したという有名な「桐尾の百人斬り」事件を起こすのである。現在は、神楽に身を寄せているとの噂である。

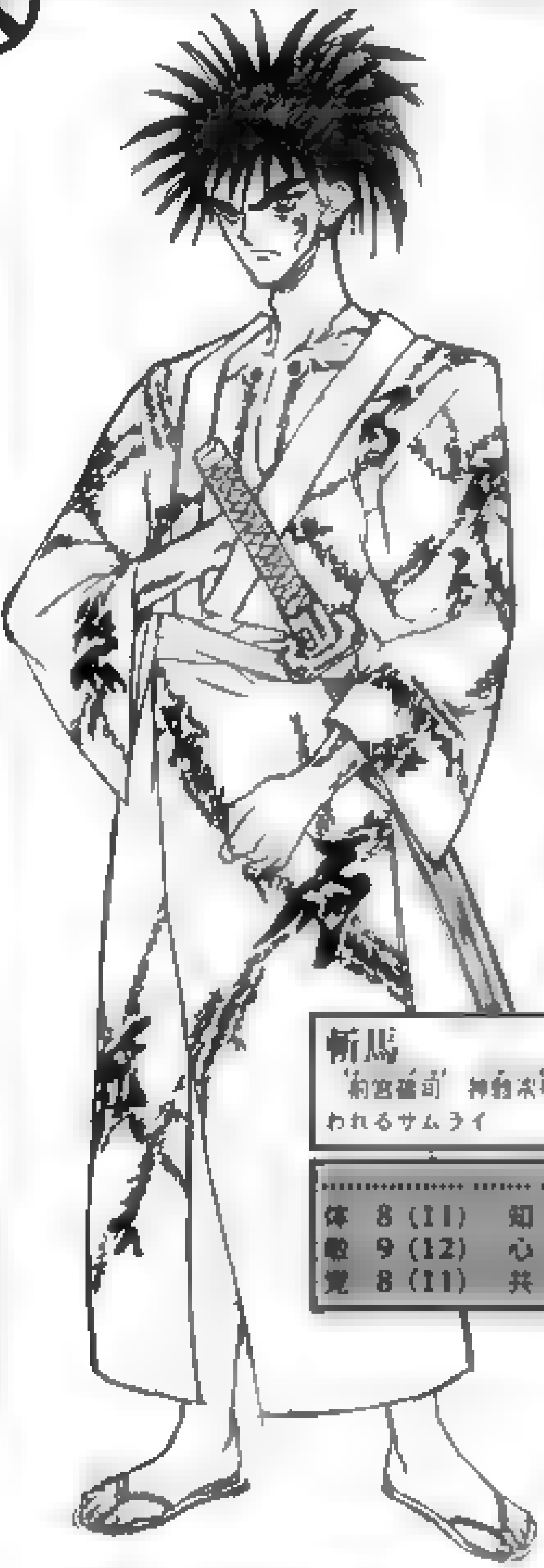
サムライ変化(ヘンゲ)

サムライが発動することを、サムライ変化またはサムライ化と呼ぶ。
設定された呪文や装束の製作により、〈式〉は発動を始め、サムライの体は人とは思えぬ姿に変化していく。皮膚の色が変化したり、体表に謎の突起物が現れたり、筋肉がグロテスクなまでに増強されるというあたりが一般的である。強い〈式〉を入れれば入れるほど、サムライ化による変化は異形なモノになるようだ。サムライの中には、狐焔のように人の原形をとどめぬほど、変化するものもいる。
サムライ発動後にどのような姿となるかは、サムライのプレイヤーが決定してかまわない。
呪符の〈式〉を発動させるように、サムライ化も決められた"霊力"を消費する。この時、体に埋め込まれた〈珠〉5つごとに消費霊力を1点減少(ただし、最低消費は1)できるところも〈式札〉と同様である。

戦闘中のサムライ変化

戦闘時などでのサムライ化には、1行動が必要である。サムライは、〈式札〉と同様、瞬時に発動が行なわれるため、その後の行動(例えば、防御など)では、サムライ化による能力の恩恵を受けることができる。

〈珠〉。それは、気を溜め、気を増幅する奇妙な性質を持った希少金属である。
〈珠〉は、サムライにとって武器に並んでもっとも重要なアイテムの一つといえるだろう。
まず、武器としての〈珠〉。天羅には、〈珠刀〉を代表とする〈珠〉を使用する武器が存在する。
これらの武器は、鋼の主材料であるヒイロ金と〈珠〉の希少さにより、誰にでも手に入れられるわけではない。そのため、〈珠〉の使える武器を持つということは、自らの強さを示す十分なステータスシンボルとなるのだ。
次に、サムライであることの象徴としての〈珠〉。自らを誇示するために、〈珠〉を見えるところに埋め込むことも、サムライは好む。
体に埋め込まれた〈珠〉は5個につき1点の割合で、サムライ化するための消費霊力を軽減することができる(ただし、最低消費は1)。そのため、サムライには、10個～20個程度の〈珠〉が埋め込まれている。もちろん、この〈珠〉も武器に使用することができる。消費霊力が、減ってしまった〈珠〉の分だけ、変化する可能性もあるので、そのように〈珠〉を使うときは注意すること。



サムライの代償

強い力を手に入れるには、大きな代償を払う必要がある。サムライという力を手に入れるため、サムライたちは、何を失わなければならないのであろうか。

まず、サムライは人であることを捨てねばならない。何度もいうが、サムライは人間ではないのだ。その証拠に、いまだかつてサムライが子供を作ったという記録はない。異種族である鬼との間にも混血は可能であるにもかかわらずだ。

次に魂の危険についてだ。陰陽師が大金を積み、サムライ化の手術は行なわれるが、ここで大きな問題が持ち上がる。

サムライ志願者は、陰陽師を信じなければならないのである。そして、精神と体の両方の生命を陰陽師に委ねなければならない。

これはたいへんに危険なことである。なぜなら、多くの陰陽師は、サムライ化の手術の際に素直に《式》を打ち込まないのだ。なぜなら、手術中や術後に志願者が暴れ出したら、陰陽師にはは止める手段がない。そのための保険として陰陽師は、《式》に「仕込む」のである。

もちろん物品的な代償も必要である。物品といっても、ヒイロ金や《珠》、それに《心珠》といった重要な物品でなければ代価にはならない。特に自分に埋め込まれる分の《珠》は、志願者の持ち込みであるのが普通である。

また金銭ではないかもしれない。一定期間の隷属的関係であったり、陰陽師の個人的「問題」を解決するということも十分ありうるだろう。

最後に術そのものにかかる時間と危険性がある。数週間から数か月もかかる手術の最中に、志願者が死亡することもまれではない。ほとんどの死亡原因は、《珠》の埋め込みによる人体の拒否反応である。埋め込みは、《式》を利用して行なわれるが、うまく人体と融合するかどうかは、賭けの要素がかなり強い。サムライの技術は、いまだに確立されてはいないのである。

斬馬

「羽宮盛司」神豹氷帰を暗殺したと言われるサムライ

体	8 (11)	知	5	活力	16
敏	9 (12)	心	7	霊力	24
覚	8 (11)	共	4		

巴

旧鎮州陽軍国の陰陽師で砲術の製作者の一人でもある。国が滅びた今は在野の人。彼女が求める仕事の代償は、研究材料としての一定期間の隷属的関係であることが多い

サムライ化手術

白粉彫り（おしろいぼり）

〈式〉の紋様は、刺青の白粉彫りのように、ふだんは表面に現れない。サムライ変化を行なうときや体が興奮しているときにだけ、浮かび上がるように現れてくる。

社会とサムライ

サムライは、社会に認知されているというよりムリヤリ同席っているというほうが正解である。前述したが、普通の人々にとってサムライは身近なバケモノでしかない。人々は、怒りを買わないように、腫れ物にでも触れるかのように、サムライを扱うことであろう。

しかし、受け入れてくれるところがないわけでもない。戦乱の時代である今は、サムライにとってたいへん生きやすい時代であるのは確かである。血と戦いは、大なり小なり大陸のどこにでもあるし、血を好む領主たちは、サムライの力を必要としている。それに飲み屋や遊郭の主人たちは、大金を落としてくれる（サムライのほとんどは享楽家であり、刹那的な快楽を好む）サムライを表面的には歓迎することだろう。

しかし、それも無宿人としての一時的な逗留においてでしかない。サムライは、地域社会に真に受け入られることはない。暮らしていくことはできないのだ。サムライは、生きることだけが許されるのである。

人間以外のサムライ

陰陽道では、無機物に〈式〉を仕込んだのが〈式札〉であり、生き物に〈式〉を仕込んだものがサムライである。多くのサムライは人間だが、まれに、動物にサムライを行なうこともある。

代表的な動物のサムライでは、馬、犬、狼、猫、鷹などがあり、やはり戦場での使用を前提にしている。

人間でさえもサムライの手術で命を落とすことが多いのだから、動物ではさらに成功率は低いものになる。

しかし、戦場での早馬、感覚結合によって意思の疎通が行なえる戦闘犬など、特殊な能力を持たせるメリットは、非常に大きい。

動物を意のままに操るこの技術は、特に諜報活動を行なう忍たちに　　　されており、多くの忍の里では、動物のサムライはよく研究されているし、いくつかの組織ではすでに実用化にこぎつけている。しかし、最初に〈式〉を発動できるような霊力や、〈珠〉の埋め込みに耐えられるような体力を持つ動物などそういるわけもない。

サムライ馬

天馬と呼ばれ、戦場における早馬に使用される。

体	5 (8)		
敏	6 (9)		
覚	5 (8)		
知	2	活力	10
心	4	霊力	8

RULE 外からサムライを起動する

何度も書いているように、サムライは生きている〈式札〉である。つまり、方法さえわかっていれば、誰にでも発動させることができるのだ。

陰陽師が発動の呪文などを設定しているため、普通は外部から発動されることはない。しかし、人間と意志の疎通ができない（例外はあるが）動物のサムライには、呪文などは設定できないことが多い。

外部から発動する場合には、発動させる者が"霊力"を消費する必要がある。また、サムライが感覚結合の能力を持っている場合、発動した者とサムライの間で、感覚のリンクは行なわれる。

〈式〉の暴走〜サムライの死

〈式〉の暴走による自滅。サムライの多くはそうやって死ぬことになる。

機会あるごとに、〈式〉はサムライの体を乗っ取ろうとしている。それを意志の力で押え込んで、〈式〉の力をサムライは手に入れているのだ。

しかし、いつか〈式〉に体を奪われる日が、人として残った最後の部分まで本当のバケモノになる日がやってくるだろう。そして、バケモノにふさわしい最期を迎えることになるのだ。

注：ゲームとしての難易性を考え、〈式〉によるサムライの乗っ取りは省略されている。GMが望むなら、サムライ化の際、〈式〉の憑依能力による乗っ取り判定を行なってもかまわない。

武器

天羅世界の武器

"天羅万象"のルールでは、武器の個性は乏しく、違いはダメージのみである

しかし、数値的バランスなどはあまり気にする必要はない。物語の主人公たるもの奇想天外な武器を持っているのが「当然」なのである

ただ、大体の目安として、武器と武器修正を一覧表にしてある。もし、本項にない武器を使用したいのなら、その武器がどの程度の威力を持つかを考えた上でほかの武器と比べて、妥当な武器修正を決めてもらいたい

なお、本項では普通の武器のみを紹介しているが、天羅独特の特殊武器も92ページにて紹介しているので、そちらも参照してもらいたい

RULE 多刀流

複数の武器を使用して攻撃すると、目標に対して余分に使用する武器ごとにダメージに+1のボーナスを受けることができる。ただし、武器はすべて同じ技能で扱えるものでなければならないし、飛び道具であってはならない。

基本武器修正

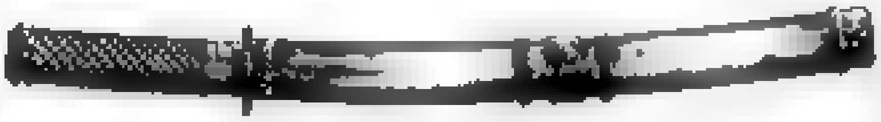
+1	小柄、石ころ、手裏剣
+2	懐剣、脇差、棒手裏剣、苦無、鎖鎌
+3	打刀、忍刀、金剛杖、鎖鎌(分銅)
+4	素槍、薙刀、戦斧
+5	太刀、鉞、鎌槍、長巻、十字槍
+6	砲など

修正値(複数選択あり)

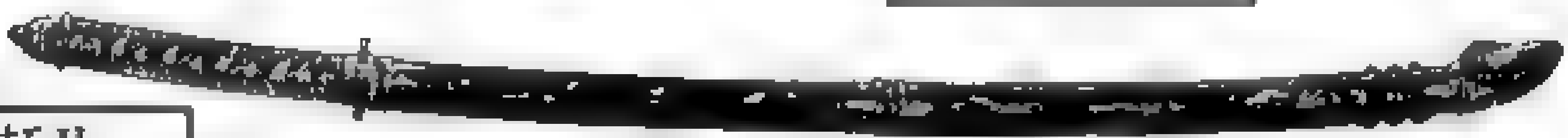
スゴイ	+1
強そう	+1
狂ってる	+1
名刀	+1〜+2
妖刀	+3〜+4
ヨロイ用	+4
攻撃部位が多い	+その部分の武器修正

注)例えば、柄頭に脇差が付いている打刀がもしあったら、その武器修正は打刀(+3)+脇差(+2)で、+5となる。

小柄
+1 鞘に差す刀の付属品。

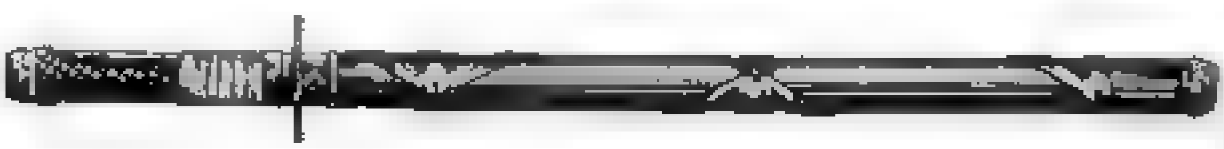


脇差
+2 武士が平服時に刀と共に携帯する補助武器

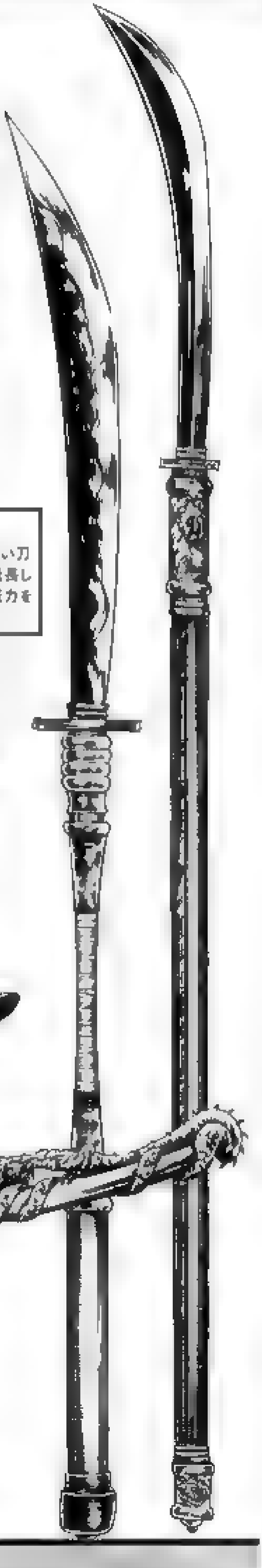


打刀
+3 いわゆる刀である。

太刀
+5 これは野太刀と言われるタイプ。反りがきつく長い。



忍刀
+3 忍具としてさまざまな仕込みがしてある。



長巻
+5 柄の長い刀 太刀の柄を延長して間合いと威力を増したもの。

薙刀
+4 刃の長い槍。扱いが簡単で強力な武器である。

片鎌槍
+5

鎌槍
+5

槍
+4　もっとも扱いが簡単でもっとも有効な戦のために発達された武器

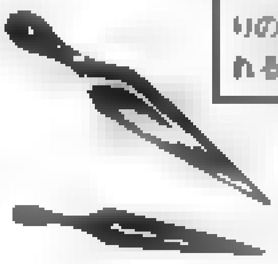
RULE ── 射撃兵器 ──

飛び道具には、いくつかの特殊なルールが存在する。まず、飛び道具では、攻撃時に"突き返し"が発生しない。そして基本的に使用可能な防御技能は〈回避〉のみである（注1）。

また、一度に武器の射撃の分まで発射可能であり、この時に目標に対して余分に撃った1発ごとにダメージを+1することができる。同様に目標へ数以上の射撃があり、目標がすべて自分の視界内にいるならば、複数目標へ同時に攻撃することができる。

命中判定は、1回だけ行ない、目標のすべてに適用する。余分に撃っている射撃（目標数が2以上なら同時に複数発射のダメージボーナスを得ることができる。

注1）手投げや弾体を発射するものは、白兵戦武器や格闘武器などで叩き落とすことができる。そのため、防御技能として〈白兵戦闘〉および〈格闘戦闘〉などが使用できる。

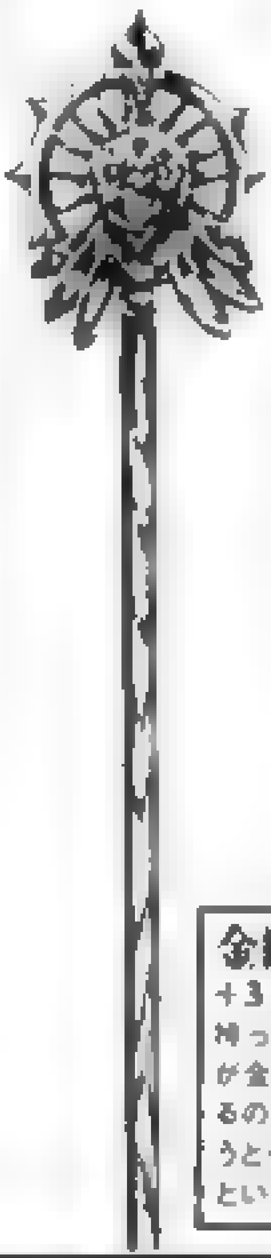


苦無（クナイ）
+2　もともとは穴掘りの道具だが、投げられるように調整済み。

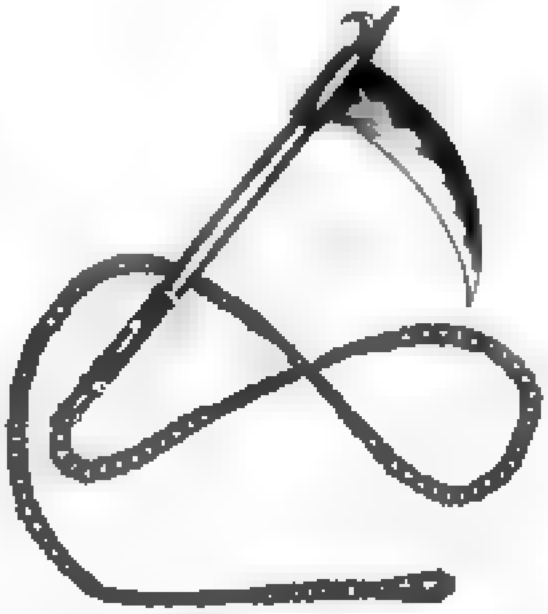
戦斧
+4
天朝でもあまり使われない

弓
+3　重籐弓と呼ばれるタイプ。

手裏剣
+1　いわゆる暗器だが、手裏剣も武士のたしなみである。



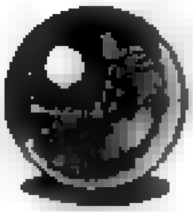
金剛杖
+3　僧侶や山伏が持っている杖。先端が金属で覆われているので、まともに食らうと御仏の仲間入りということになる。



鎖鎌 分銅
+2　鎌
+3　分銅

天

珠



珠
陰陽師の手によって使用するために磨き上げられた《珠》

《珠》とは何か

紅玉にも似た貴金属《珠》は、その内側に気を溜め込むことができるという性質により、さまざまな用途に使用される。

中でもめざましいのは武器としての使用法であり、この大陸に《珠》が発見されてより数百年のうちに、人々は「珠式銃」「珠剣」という2大武器を編み出すに至った。

また、サムライ化するときに必要な莫大な量の霊力の消費を補うため、サムライはその体にいくつもの《珠》を埋め込み、同様に陰陽師は巨大な《式》を打つときに自らの霊力の消耗を防ぐために、《式札》に《珠》を埋め込む。

その発掘、精製には特殊な技術が必要なため、《珠》はたいへんな貴重品であり、高値で取り引きされている。

風水師
風水師は陰陽師の一派であり、《珠》の鉱脈を探索する作業に従事する。その作業の秘密性ゆえに、一般人と交わることはほとんどない。

発掘と流通

《珠》は鉱山より発掘されるが、その鉱脈の場所は決して知られることはない。《珠》を掘り出すのは「風水師」と呼ばれる専門職の者たちであり、《珠》鉱脈の場所は彼らの秘伝とされているのがその理由である。

年に数度、商人たちが職人の元へと赴き《珠》を売るときを除いて、彼らはその生活の大半を鉱脈の近くに隠された村で過ごす。

《珠》の原石は、用途に従ってさまざまな大きさに加工される。
上は通常サイズの《珠》、左は大砲用の大玉

《珠》の使用法

《珠》は特殊な細工を施した撃鉄で打つと、爆発四散し、同時にその内に封じてあった「気」を発散する。

「珠式銃」の場合、その爆発力を利用して銃弾を飛ばし、「珠刀」の場合は気の伝導率の高い「ヒイロ金」製の刀身に気を巡らせることによって切れ味を増し、あるいは爆発的な打撃を与える。

また、《珠》には気（霊力）の蓄電池としての用法も存在する。陰陽師が自分一人では手に余るほどに巨大な《式》を打つときやサムライがサムライ化するときに必要となる多量の霊力を補うために、《珠》は使用されるのである。

珠式銃や珠刀の弾丸として使用した場合、使った《珠》は粉微塵に砕けてしまい、再生は不可能となるが、サムライや《式札》に埋め込んで霊力蓄電池として使用した場合には、再びの利用が可能である。

羅

珠刀。

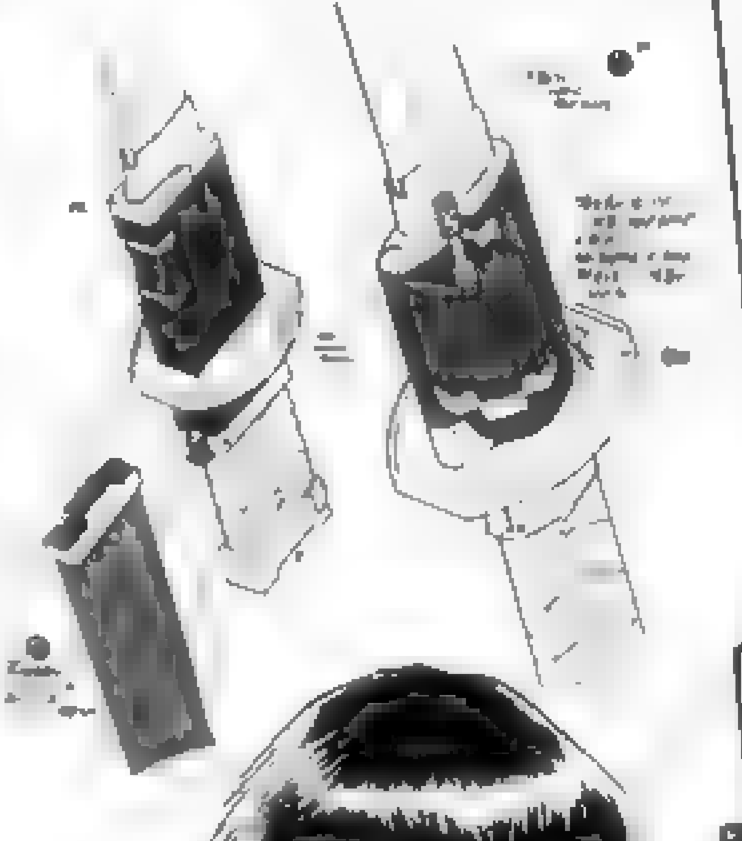
珠刀の意味

槍や薙刀ではなく、刀こそが武士の魂を象徴し、武士の生き様を刻むにふさわしい得物であると考える風潮が、武士たちに刀を握らせる故に、絶大な破壊力を持つ〈珠〉武器の中でも特に刀は武士たちの間で好まれ、機構が比較的簡単に作成できることとも相まって、武士たちの間では珠刀を持つことは一種の誉れと考えられている

〈珠〉を装填する方式には2種類ある。回転式の輪胴に〈珠〉を装填し、使用するたびに輪胴が回転する「輪胴式」と、弾装を柄に仕込みバネの力で撃鉄まで押し上げる「自動装填式」とがある

新型の自動装填式の方が速発性能にすぐれるが、輪胴式よりも故障の可能性が高く、どちらを選ぶかは好みが分かれるところである

珠刀装填口メカニズム



共に弾倉は取り外しが可能で、すばやい交換が可能となっている。戦闘中であっても、1ラウンドで交換・再装填は可能。

RULE 〈珠〉白兵武器

〈珠〉使用機構の付けられた白兵戦武器は、攻撃が命中したあとに引き金を引くことで、弾倉内の〈珠〉を炸裂させ、敵にさらなるダメージを与えることができる。

具体的には攻撃が成功したあと、武器の"射率"と同じ数までの任意の〈珠〉を使用することができ、使用した〈珠〉1発につき、ダメージが+1される。

珠太刀　武器修正+5　射率2　装填数6

上記の武器を使用したときについて説明しよう。

普通に攻撃してそれが成功したとき、この武器は成功度+5のダメージを与える。攻撃が当たった時点で、〈珠〉を使うか、使うのなら何発使うかを選ぶ。この武器の射率は2なので、1発か2発の〈珠〉を使用でき、武器修正が+6、+7になるということになる。

サムライの霊力消費

サムライは、体に埋め込まれた〈珠〉5個につき1点の消費霊力を減少させることができる。

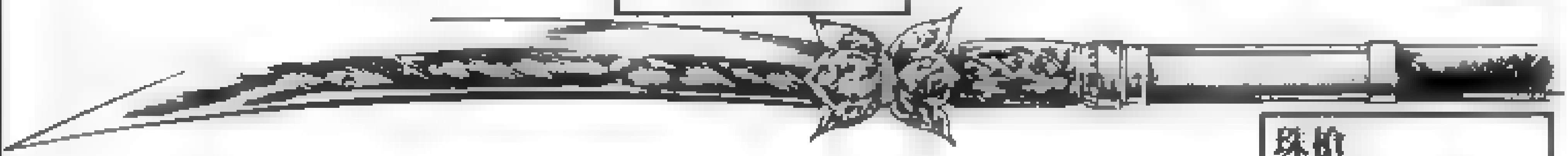
これは陰陽師の操る〈式札〉でも同様で、札に〈珠〉が5個組み込まれるたびに、起動に必要な霊力が1点ずつ減少してゆく。

サムライ・御堂鏡馬

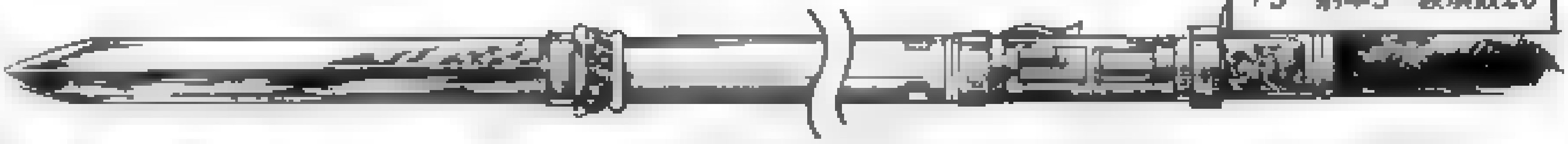
体　7（10）　敏　8（11）
覚　7（10）
知　3　心　6　共　5
サムライ能力　戦闘能力　3
　　　　　　　再生能力　2
　　　　　　　憑依能力　1
〈珠〉の数　25　消費霊力　4

珠太刀
+5　射率2　装填数6
珠武器の中では刀がもっともポピュラ

珠薙刀
+4　射率4　装填数16

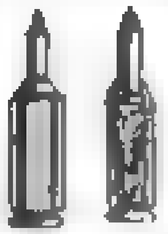


珠槍
+5　射率5　装填数20



珠式射撃兵装

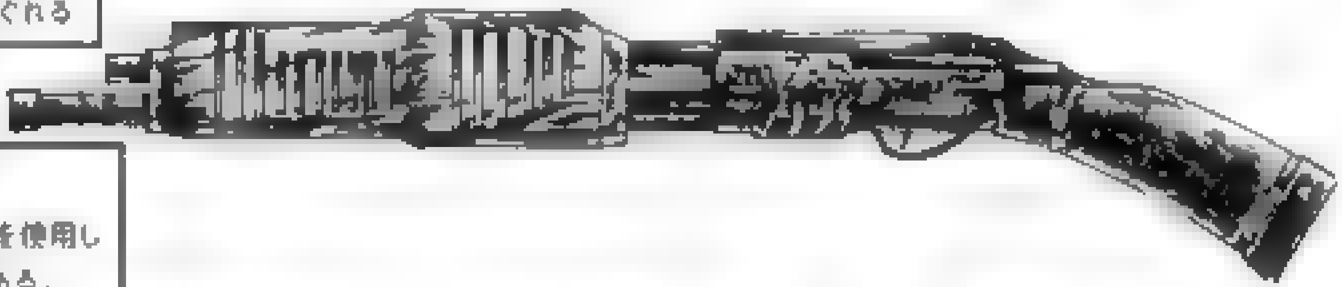
火薬の存在しない大陸では、代わりに《珠》の爆発力を利用した火器が発達した
しかし、《珠》の高価さや、作動機構の複雑さなどの理由により、これらの武器を持つものは少なく、足軽であったとしても特別視される

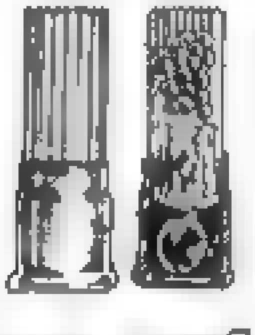


珠式銃
弾丸は《珠》が1つはめ込まれた鉛玉

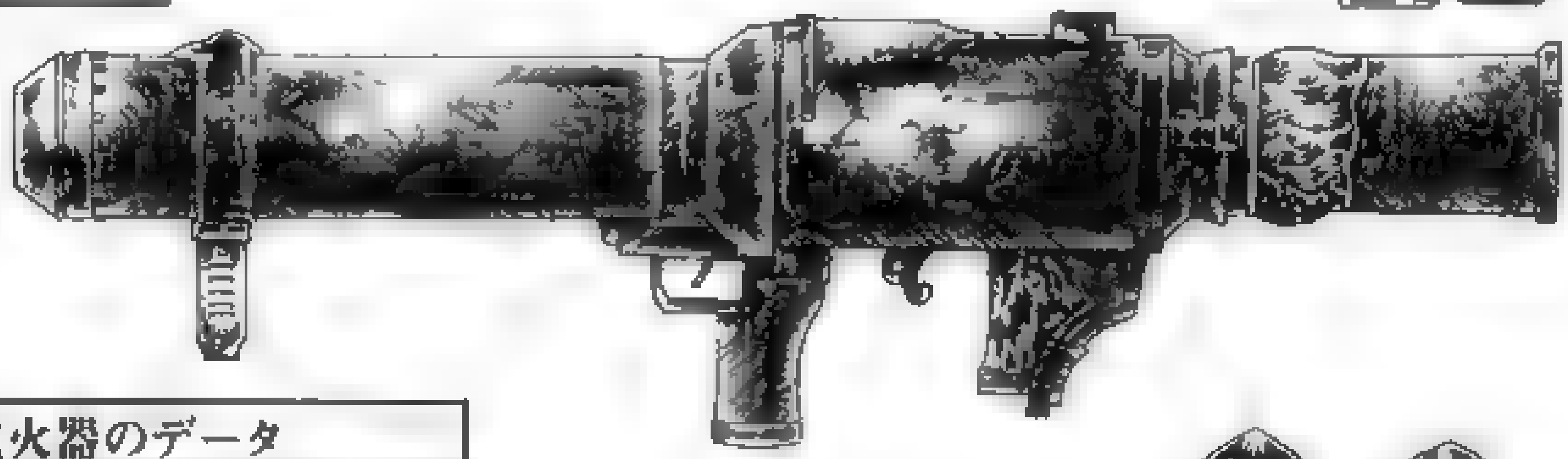
単筒
持ち運びやすく便利

珠式長銃
珠式銃よりも命中率、精度にすぐれる





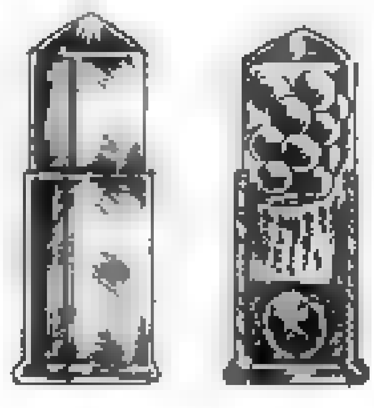
封印砲
弾頭は《珠》を使用した炸裂弾である。



珠式火器のデータ

	武器修正	射程	射率	装填数
単筒	+3	15m	4	4
珠式銃	+5	50m	4	12
珠式長銃	+5	100m	2	8
封印砲	+7	150m	3	6
雷砲	+7	400m	1	1

封印砲、雷砲の弾体には珠が使用されており、封印砲は半径4m、雷砲は半径3mの爆発を起こす



雷砲
長射程を誇る迫撃砲。爆発に巻き込まれれば跡形も残さないと言う。

COLUMN サムライのロールプレイ

「サムライ」の能力を持つアーキタイプは全部で3種類。

“サムライ”“蟲サムライ”“鬼サムライ”の3アーキタイプだ。

もちろん、それ以外のキャラクターであったとしても、体に〈式〉を埋め込んでサムライ化を可能としたものは、すべて「サムライ」と呼ばれることになる。

サムライ！　人の限界を超える力を得た、無敵の超戦士。

サムライをロールプレイするに当たって大事なことは、「自分は強いのだ」と言う自覚を持つことだ。

サムライ化した君に、生身で追随することは不可能。不可能であるからこその「サムライ」なのだ。

実際の数値面でも、サムライの戦闘能力によってブーストアップされた能力値は、ほかの人間系キャラクターをはるかに凌駕する。メインの戦闘系技能が“中級”であればこそ、立ち向かってかつ可能性もあろうが、もともと〈白兵戦闘〉が上級の“蟲サムライ”などは金剛機以外では真っ向から立ち向かうことは困難なほどの強さを持つ

だが、強さに溺れるものを待つのは修羅道のみであると言うことも忘れてはならない。理由なき強さはただの暴力なのだということを。

人を斬り、命を奪う。君はいつだって、その意味を理解しながら剣を振るうべきだ。それなしでは、君は「修羅」と変わりがない

そして一方で、強さにはなにがしかの代償が付きまとう。無敵の強さを得るために、君が失ったものはいったい何だ？

例えばそれは、ある意味での「未来」かもしれない。サムライ化の秘術を陰陽師に施された瞬間から、君は子供を作ることができない体になってしまう。サムライは、人間ではないのだ

例えばそれは、はるかに強大な力を持ったものに対する恐れから来る、差別かもしれない

君がその身にまとう血の臭いは、敵を呼び争いを呼び、君を平穏な日々から遠ざけてゆくだろう。

それらのことにまだ気が付いていない“サムライ”と“鬼サムライ”。気づかないままにあるいは、気が付きながらもそれを無視して終焉を迎えつつある“蟲サムライ”

同じ「強さ」というものを規範としながらこれら3アーキタイプはその方向性を異にしている。

“サムライ”は、閉じた未来からの脱出を。

“鬼サムライ”は、生きる意味の再確認を。

“蟲サムライ”は、淀んだ現状からの脱出を、せめて、脱出方法の発見を

それぞれ意識してプレイすれば、“因縁”はうまく上下してゆき、プレイに深みが生まれることだろう

すべてのサムライ系アーキタイプを選んだプレイヤーは、いつだって忘れないでほしい

「なぜ、強くなろうとしたのか？」

「なぜ、サムライになったのか？」

「なぜ、ここにいるのか？」

「そしてこれから、どこへ行くのか？」

答をすでに得ていたっていい。答を探している途中だったっていい。その問いを、忘れないこと　サムライが人間ではない、ただの戦闘マシーンに堕ちずに済むのは、まさにその問いを身内に有している点によるのだから。

ヨロイ YO-RO-I

風牙虎(ナイフ)さえいれば、　誰にも負けないんだ、絶対！

ヨロイ乗り　村雨四郎丸

ヨロイとは何か

人の倍以上もの背丈を持つ鉄巨人　それが「ヨロイ」だ

ヨロイを所持しているということは　その家の権力　財力の象徴でもあるし　騎当千という ことばを文字どおり体現するその力は　戦力そのものの象徴でもある

ヨロイを操作するためには　その体自体を作る「ヨロイ鍛冶」、「ヨロイ乗り」の精神をヨロイと《接合》させるための《肝縄》　そして　ヨロイを動かす原動力となる《心珠》が最低限必要となる

それとして、気軽に手に入るものではなく、さらに「其れヨロイに乗る「ヨロイ乗り」をも確保せねばならない

人類最大の戦略兵器にして戦術兵器　それが「ヨロイ」なのである

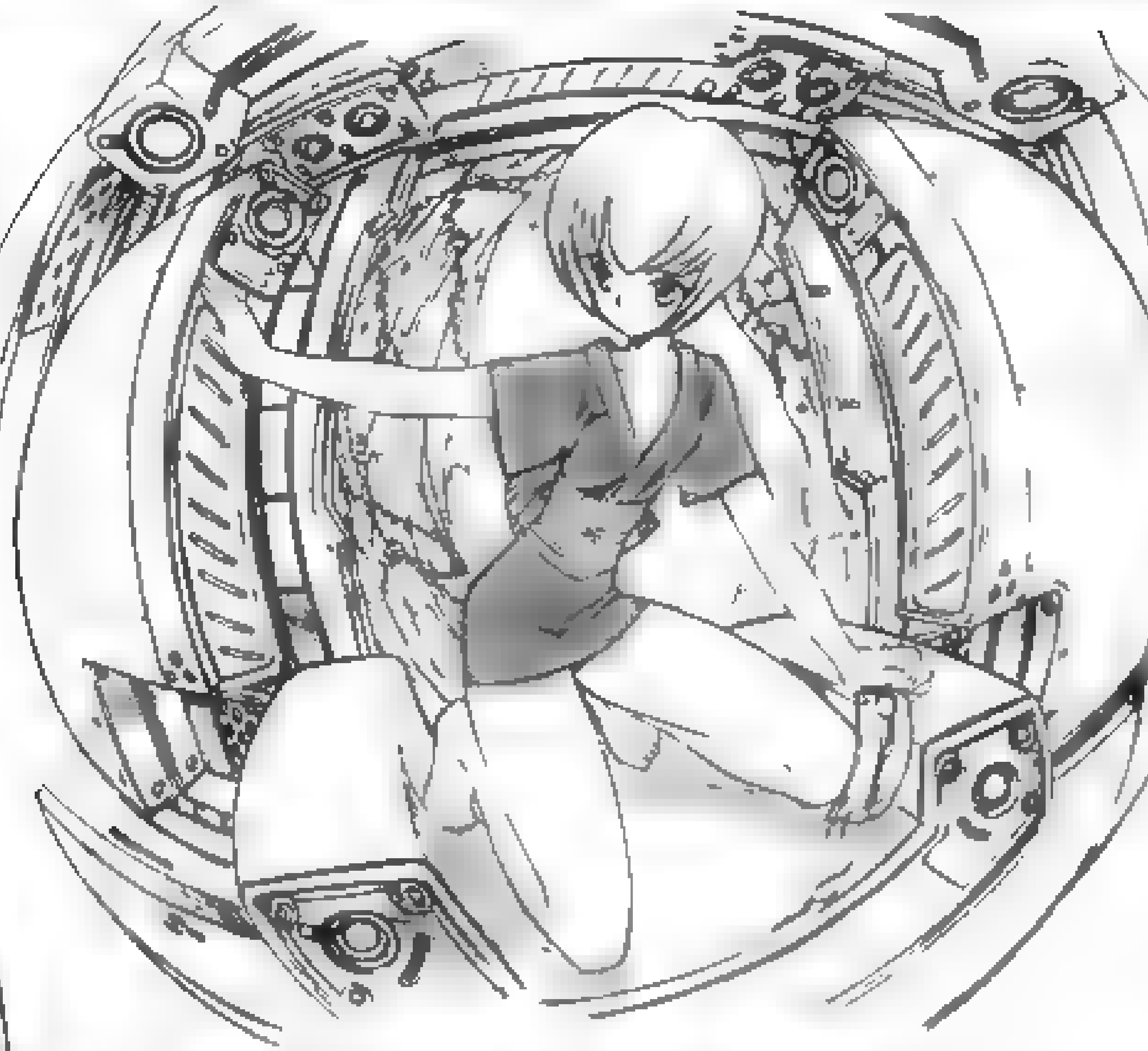
神狩(かがり)のデータ

体	9 (13)
敏	8 (12)
覚	8 (12)
明鏡の業	96 (+4)
主兵装	
ヨロイ太刀 (+9)	
ヨロイ脇差 (+6)	

神狩(かがり)

龍鱗州黒写国の領主　逆代松浦守に仕える黒木家のヨロイ。ヨロイ乗りは同家の末娘　さち姫。

「虎萱の乱」を初陣として籠り　敵将の首級を数多く上げた功績により　黒木家頭首　黒十烈海は松浦守より　十万石を授けられたと言う。



明鏡

ヨロイの頭脳。
ヨロイ乗りはここに魂を落とす。

ヨロイ乗り・さち姫

森本家の末娘として、ヨロイ「神狩」を操るヨロイ乗り。
初陣の時にはわずかに7歳であったが、ヨロイ「三ツ[illegible]鬼」を駆り、見事敵将の首を上げてきたと言う。

ヨロイの果たす役割

ヨロイは戦場にあっても、そのほかの場所にあっても、強い影響力を持つ。

戦場ではその強大な戦力はもちろん、味方を奮い立たせる役にも立つだろう。

戦の始まりを告げる前哨戦は、しばしばヨロイ同士の一騎討ちが行われ、この口火を切ることは非常な名誉とされている。加えて、獅子奮迅の働きを見せるヨロイが自軍にいると知れれば、いやが応でも兵の士気は上がろう。実際、常に戦線の最前で戦うために、最高の殊勲はヨロイがあげることが多い。

戦争を仕掛ける際には、敵国が何騎のヨロイを所持しているか、ヨロイはどこに配され、誰が操っているのか……と言ったような情報が、非常に重要となる。なにしろ、ヨロイ一騎で戦局を左右される場合すら存在するのである。

また、ひとたび戦場を離れれば、ヨロイは財力、権力の象徴でもある。

ヨロイを打つためには長い時間と、膨大な費用が必要だし、ヨロイを作るために不可欠な二つの物、ヨロイの頭脳たる明鏡と、ヨロイの動力源たる〈心珠〉は、金で購ずるのが不可能なほどに貴重であり、その二つを同時にそろえることができるというだけでも一種のステータスが生まれるのである。

ヨロイを複数所持しているような大国では、国境の関所を守るためにヨロイを配する場合も多い。敵が攻め込んできたとき、真っ先に敵を食い止めるべく刀を振るうであろうこのヨロイは「初刀」と呼ばれ、ヨロイ乗りを輩出した家は非常な名誉なのである。

ヨロイは、戦術的にも、戦略的にも、また政治的にも非常に重要な意味を持つ兵器なのである。

ヨロイ乗りとは

ヨロイの頭脳である〈明鏡〉に〈接合(魂を移し込むこと)〉し、ヨロイを自らの意のままに操る能力を持つ者たちのことを、総じて『ヨロイ乗り』と呼ぶ。

〈接合〉するためには、その者の業が深くてはいけないという。魂のけがれのなき者、純粋な心の持ち主ほど良いという。

業が浅ければ浅いほど、高性能なヨロイを操ることができ、あるいはヨロイの性能を余すところなく発揮することができるため、蝶よ花よと育てられた、純粋無垢な子供こそがヨロイ乗りに選ばれることになる。正確に言えば、ヨロイ乗りとするために、純粋無垢であるように育てるのだが。

そのような理由により、子供であるヨロイ乗りは、さらに年齢不相応に子供っぽい場合が多い。

自分が何をしているのか、その様なことすら理解できずに、ヨロイ乗りはまるで人形遊びを楽しむかのようにヨロイを操り、敵兵をたたきつぶすのである。

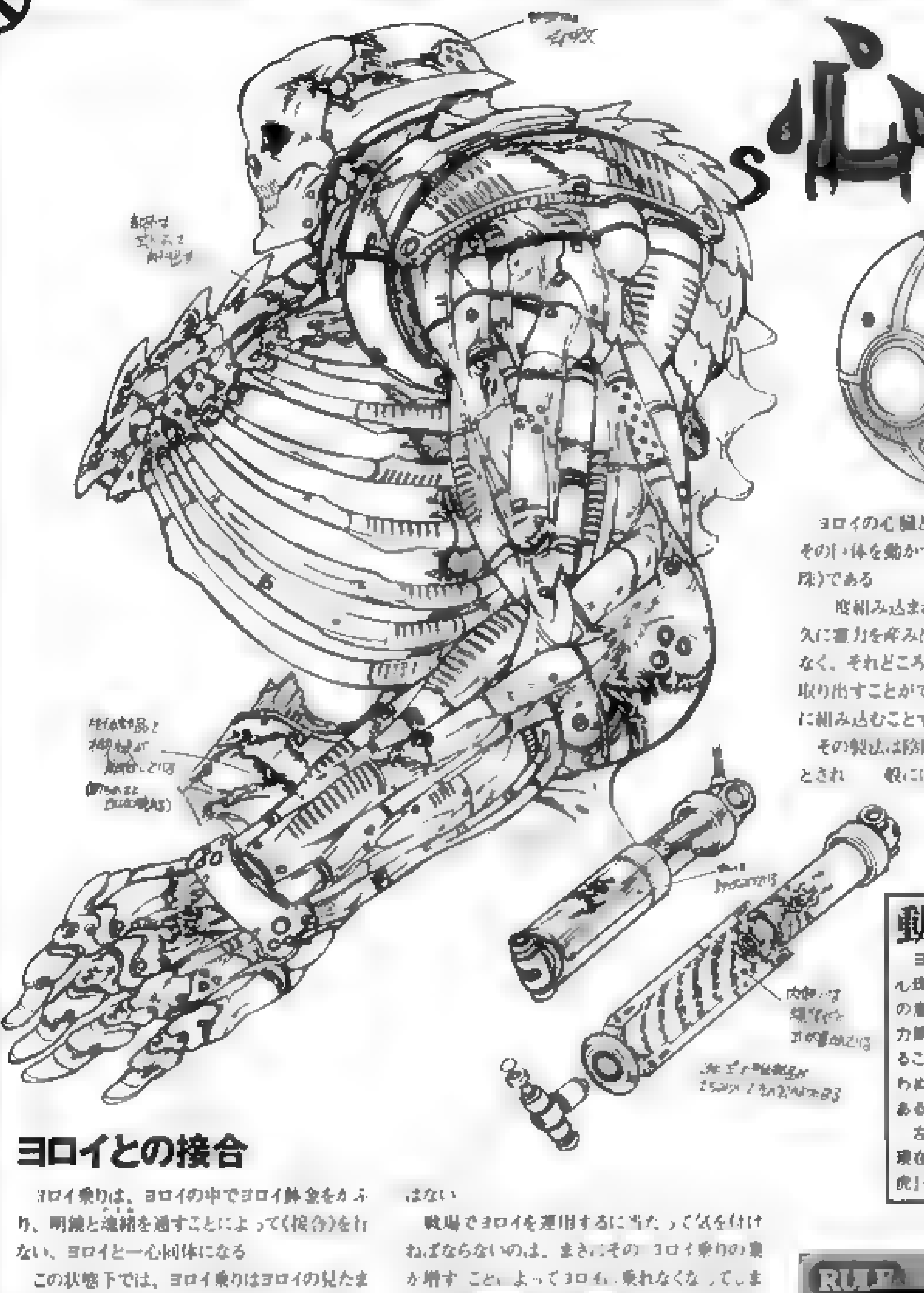
いつの日か、自らの行為の意味に気が付くまで、成長し、魂に染みついた業の重さがヨロイに乗ることを禁じるその日まで。

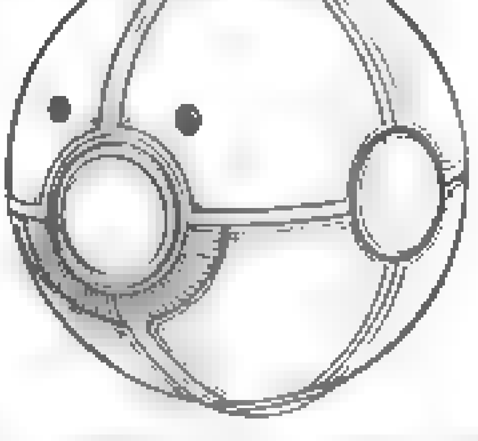
さち姫のデータ

体	3	敏	6
覚	5	知	3
心	6	共	7
活力	6		
霊力	18		

<接合>中級

心珠





ヨロイの心臓として、各部に霊力を供給し、その巨体を動かす原動力たる器官、それが〈心珠〉である。

一度組み込まれれば破壊されるまではほぼ永久に霊力を産み出し続けるため、交換の必要はなく、それどころか破壊されたヨロイから無傷で取り出すことができれば、別のヨロイや金剛機に組み込むことすら可能なのだ。

その製法は陰陽師や一部の文化者層の秘密とされ、一般には謎となっている。

動力筒

ヨロイの筋肉に当たる陰陽機械。心珠より送られる霊力とヨロイ乗りの意志を受けて伸縮するこれら動力筒が体内に無数に配置されていることにより、ヨロイは人と寸分違わぬ動きが可能となっているのである。

左図はヨロイ鍛冶・対馬綾乃が現在制作中のヨロイ「四天之拳・白虎」の上半身と、左腕部の拡大図。

ヨロイとの接合

ヨロイ乗りは、ヨロイの中でヨロイ鉢金をかぶり、明鏡と連結を通すことによって〈接合〉を行ない、ヨロイと一心同体になる。

この状態下では、ヨロイ乗りはヨロイの見たままを見、聞いたままを聞き、感じたままを感じることができる。

ヨロイの知覚能力は人間のそれよりも強化されている場合がほとんどなので、ふだんと異なるものの見え方、感じ方を体験したヨロイ乗りたちは、それを「夢の中の景色のようだった」と評する。その非現実感ゆえに、無垢なる子供であるはずのヨロイ乗りたちは、まるで虫けらを踏み潰すごとくに敵兵を殺戮することにまったく抵抗や疑問を感じずにいられるのであろう。

実際、人殺しの業は、ヨロイ乗りではなく彼らが乗ったヨロイ自身（正確にはヨロイに組み込まれた明鏡）が背負うため、何十、何百の人間を殺したとしても、ヨロイ乗りの魂が汚れることはない。

戦場でヨロイを運用するに当たって気を付けねばならないのは、まさにその、ヨロイ乗りの魂が汚れないことによってヨロイに乗れなくなってしまう事態なのだ。戦場におけるヨロイ乗りは専用の天幕の中に隔離され、外には一歩も出ないことが多い。

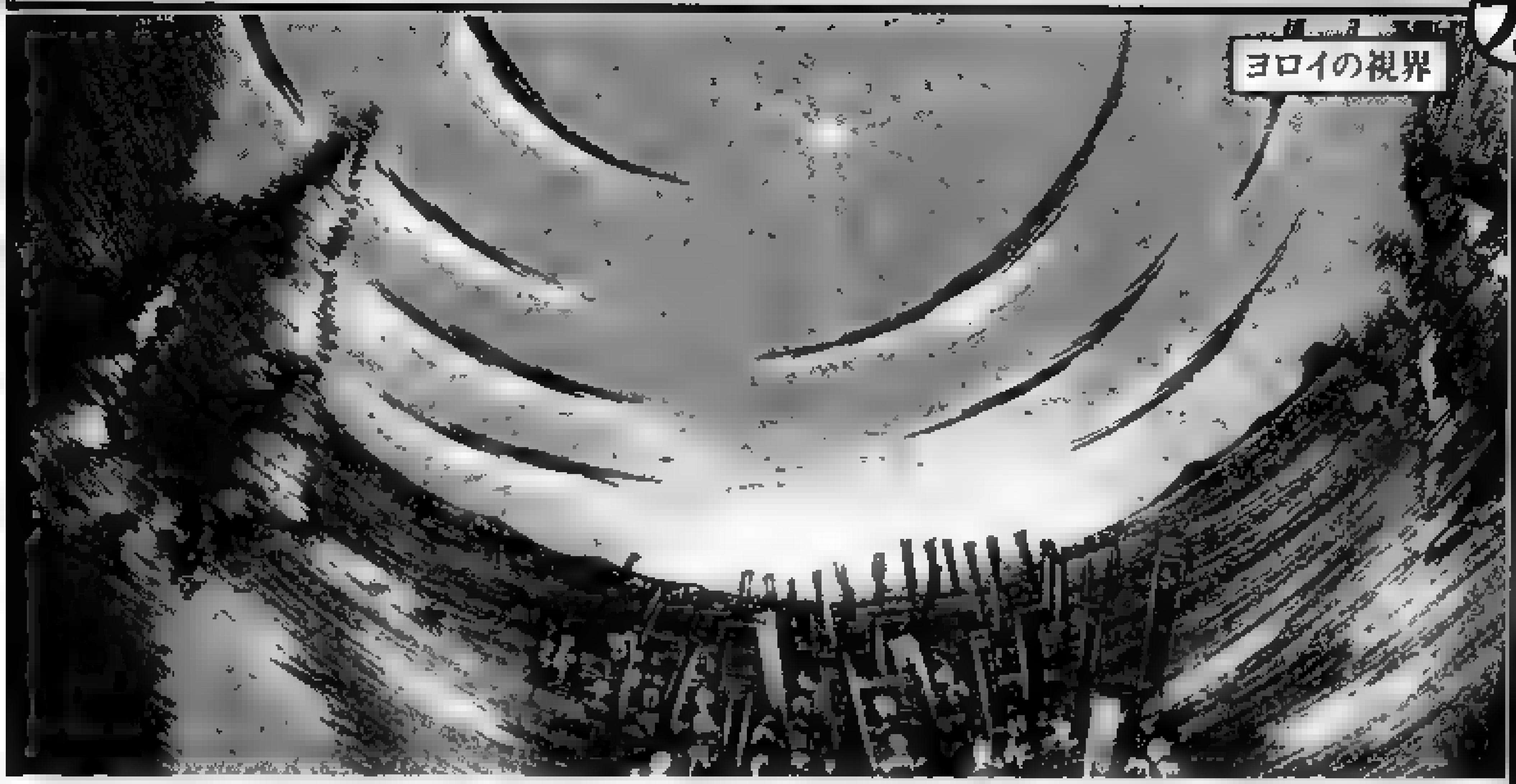
RULE ― 接合技能 ―

ヨロイにヨロイ乗りが接合している場合、肉体を使った判定（体力、敏捷、知覚の能力値を使用する判定と考えればよいだろう）は、すべて本来の技能ではなく、ヨロイ乗りの持つ〈接合〉技能を使用してもかまわない。

つまり、ヨロイが刀を振るう場合は、ヨロイ乗りの〈白兵戦闘〉ではなく、〈接合〉技能を使って判定できるのだ。

接合中のヨロイ乗りは、自らの経験ではなく、イメージでヨロイを動かすため、本人の技能は問題にならない。

もちろん、〈白兵戦闘〉のほうが〈接合〉よりも高いのならば、そちらを使用してもかまわない。



ヨロイの視界

甲胯内のヨロイ乗り

甲胯内でヨロイと結合しているヨロイ乗りは、胎中の胎児のように丸くなり、膝を抱えた姿勢で眠りにつくことになる。

この状態のヨロイ乗りは、空腹や疲労、苦痛などを感じることはない。

「遠水の婦姫」の逸話にもあるように、ヨロイ乗りの体が死んだとしても、明鏡が破壊されないかぎり、通常とまったく変わらず行動することができる。

整備と修理

陰陽術の粋をつくして作られたその体に加え、たいへんに高価な〈珠〉を多量に使用する武器を多く装備していることもあり、ヨロイは細かな整備を必要とする。

また、ヨロイ自体は無補給で半永久的な作戦行動を可能としているが、その中で結合しているヨロイ乗りの体は、栄養補給をしなくては、ヨロイ乗り自身そうと気づかぬうちに死亡してしまう場合もあり、そういった面でも整備、補給のための小休止は欠くことができない。

ヨロイの整備や修理は、陰陽師の中でもそれを専門とする「ヨロイ鍛冶」が行なうことが多い。ヨロイ鍛冶とは、ヨロイや金剛機の作成や整備の技術に長けた陰陽師の一種であり、ヨロイ一騎に通常二〜四名のヨロイ鍛冶が付く。

ヨロイの破損は、それが明鏡や心珠に及ぶものであったり、修復が不可能なほどであったりしないかぎり、ごく短時間のうちにヨロイ鍛冶によって修復が可能である。装甲の破損程度であれば、式札を使用してほぼ一瞬、一撃で全壊させるような大きなものでも、一日〜数日あれば元どおりにすることができる。

ただし、これが明鏡や心珠の破損ともなれば話は変わってくる。双方ともに入手困難、代替不可能であるため、代わりとなる新しい明鏡や心珠がなければ、そして、ほとんどの場合、それは存在しない、完全な修復はできず、いくらそのほかの破損部位を直したとしても、ヨロイはまったく動かないのである。

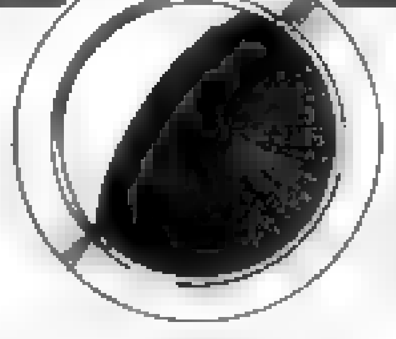
RULE ― ヨロイの修理 ―

破損した（負傷度にダメージの入った）ヨロイを修理するには、負傷度を難易度とした【知力】<陰陽術>のロールをしなければなりません。判定の成功度分のダメージを回復することができます。

ヨロイを作成するヨロイ鍛冶は陰陽師の一流であり、その技術はほぼ陰陽術であるため、ルール上では同じ物として扱っています。

ヨロイの整備

明鏡 EI KYO



中央は良く磨かれた金属で出来ている。

明鏡の内部

明鏡の内部構造は、それを扱う陰陽師たちにとっても謎とされ、古来より多くの陰陽師が解析を試みるものの、いまだ答は得られぬままである。

とある記録によれば、「そは表裏2枚に分かれ、内には墨塗りの薄紙1枚が錦糸の薄布に挟まるるのみなり」とあるが、それ以上はわからずじまいであった。

明鏡とはいったい何なのか？ その答を知るのは、明鏡を作る神宮家のみなのである。

天羅唯一の制御機器

コロイや金剛鋼の頭脳である〈明鏡〉は、一見、良く磨かれた銅鏡と変わりはないように見える。

しかし、明鏡の秘めた力は、お守りや魔除けとは比べ物になる物ではない。明鏡は、その内に人の魂を移すことができ、コロイや金剛鋼を制御する、いわばコンピュータの役割を果たすのである。

コロイ、金剛鋼は一騎存在するだけで戦局が左右されるほどの絶大な威力を持つため、つまるところ、名代、領主にとって明鏡の保有数とは、そのまま国力を表す重要な数字でもあり、彼らはこぞって明鏡を手に入れようとする。

なぜ、明鏡がそれほどまでに貴重なのか？

それは、明鏡の数が限られているからである。天羅のどこを探しても、明鏡を作り出す能力を持つのは、神宮家の者、それもかなり高位の者たちのみであり、その製法は秘密となっているからである。

神宮家には離れた明鏡を自在に操る能力があると言われ、実際それとおぼしき事件も起こった記録がある。

それが事実にしろ、言い伝えにしろ、諸侯の神宮家に対する叛意を押さえる大きな抑止力となっているのは間違いない。

誰も、自らうわさの真偽を試そうと思う者がいないのだ。

明鏡を手に入れるには

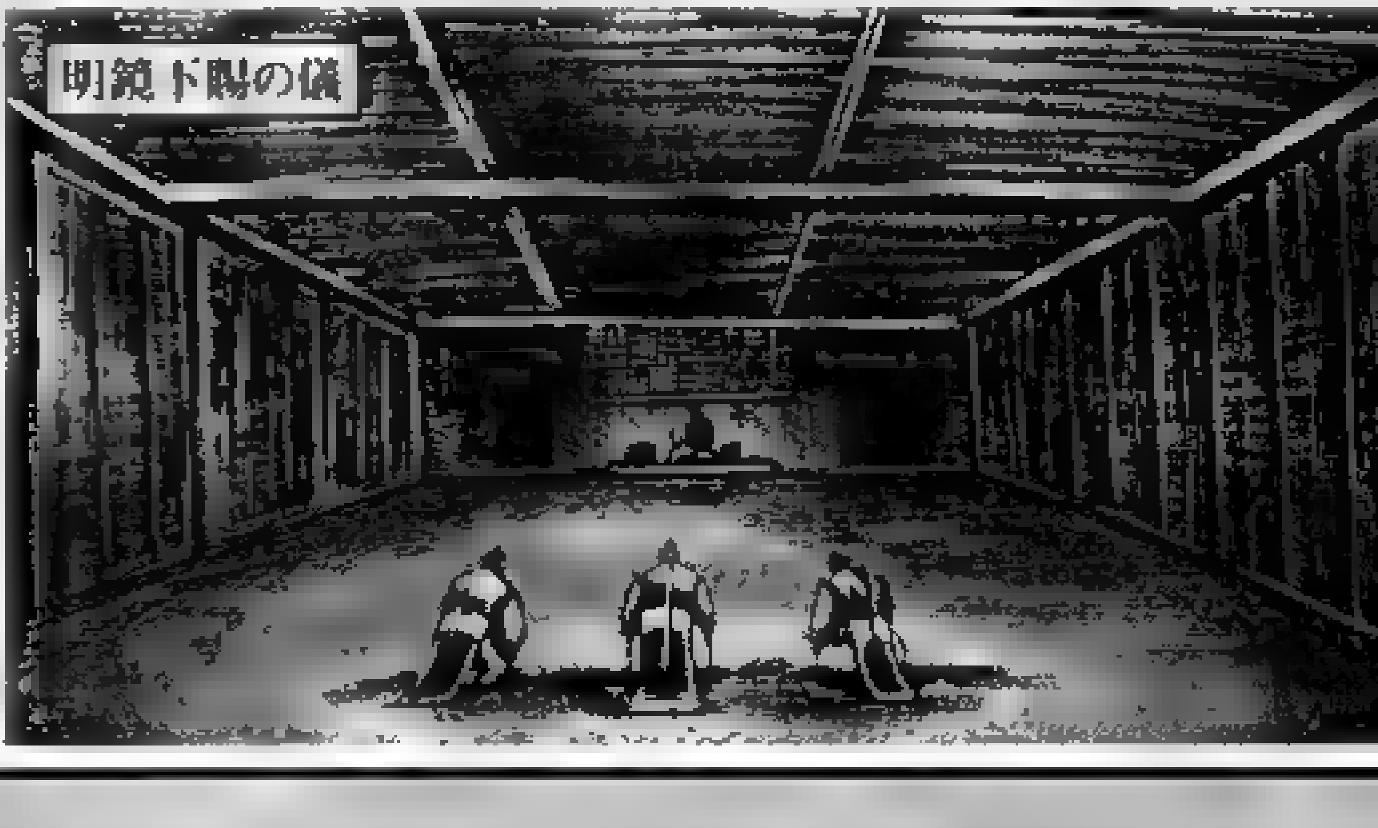
前述のとおり、明鏡を作ることができるのは神宮家だけである。従って、明鏡を手に入れるためには、神宮家にそれを願う以外に方法はない。

明鏡を手に入れたい者は、まず神宮の大社（中央大陸であれば神京）所在へと出向く必要がある。

基本的に、明鏡を手にすることができるのは名代、または領主に限られる。それ以外が明鏡を下賜されたと言う記録はない。

また、明鏡を下賜されることになったとして、その数に関してはでたらめともいえるほどの無作為ぶりである。どのような強大な国であっても、数十度に及ぶ懇願を無視され、1枚の明鏡も渡されない場合もあれば、吹けば飛ぶような小国に、一度に数枚の明鏡が下賜されることもありえる。

それほどまでに貴重な明鏡だからこそ、政治的な取り引きの材料となったり、戦の理由そのものとなったりもするのである。



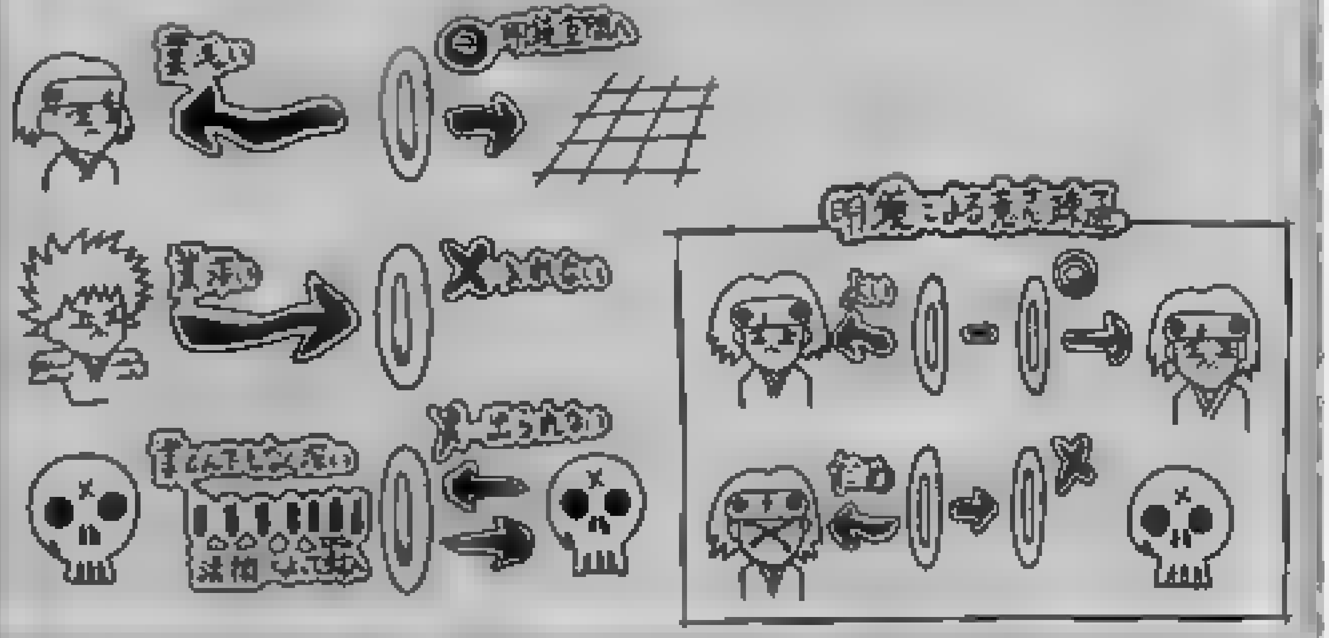
明鏡下賜の儀

RULE

接合

（接合）とは、明鏡の奥にある「明界」と呼ばれる仮想空間へ、おのが魂を移すことである。こうすることにより、ヨロイ乗りはヨロイと一心同体となるのである。

明鏡に開かれる「門」はごく狭く、そこを通ろうとする魂が業深いものであった場合、通過、進入はかなわない。一度明界へと入った後に「門」が狭まれば、中の魂が再び外へ出ることができなくなってしまうため、ヨロイ乗りは極力業を低く抑えておく必要があるのである



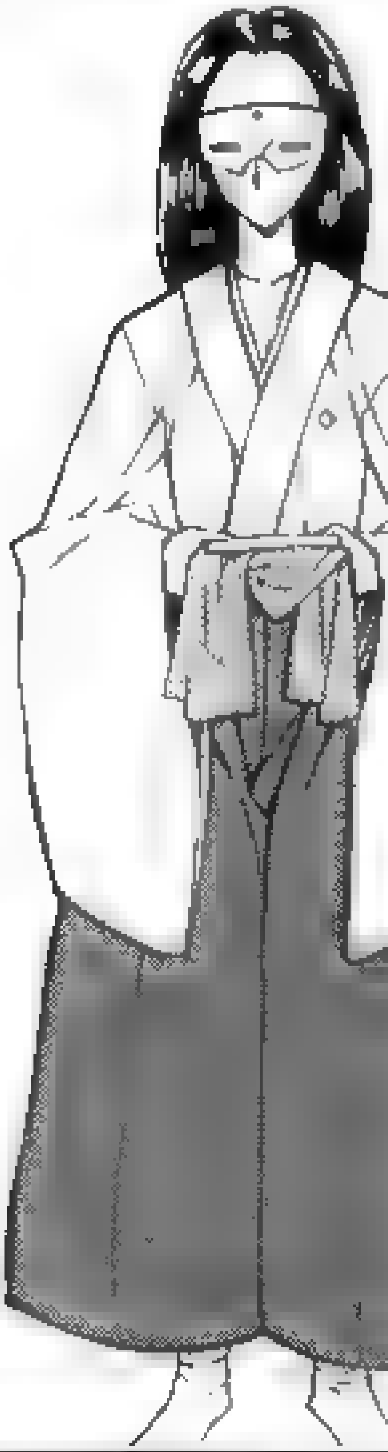
業を祓う

使えば使うほど、明鏡には"業"がたまってゆく

あまりに業が染みついてしまった明鏡は、誰にも使うことができないため、法師によって業を祓ってもらう必要がある

業を落とした明鏡は、完全に無垢な状態へと戻る。この時に、明鏡の中にヨロイ乗りや金剛機の魂が入ったままであった場合、その魂まで同時に浄化され、成仏に至る

成仏してしまった魂は、いかなる手段を講じても戻っては来ない



巫女
神宮家の巫女、明鏡操作に長ける。

金剛機との接合

しかるべき手順を踏んで接続させた明鏡どうしは、明界を完全に共有することができる。

ただし、金剛機と生身の人間の魂の接触は、たいていの場合、不幸な結果に終わる。

修羅の魂の影響を受け、接合を試みた人間の魂が破壊されてしまうのである。

明鏡のネットワーク

接合したヨロイ乗り、封魂された金剛機の魂は、明鏡内に構築された仮想空間「明界」へと移される。この明鏡空間は、その内の魂どうしが望むのなら、互いに接触、融合が可能である

明鏡空間内では、ヨロイ乗りは自分の姿を「宙に浮かぶ自分自身」として知覚し、明鏡空間を共有した別のヨロイ乗りとのコミュニケーションが可能となる

また、接合し、魂が明鏡空間内にある状態で肉体のほうが先に死亡してしまった場合、魂は即座に消滅してしまうのではなく、明鏡空間内に留まり続けることができる

この段階では、ヨロイを操ることには何ら支障はない。このため、ヨロイの中のヨロイ乗りが死亡していることに、周囲の誰もがしばらくの間気が付かないという事件もしばしば起こるという

RULE

明鏡の業

ヨロイと接合中にヨロイ乗りが使用した"気合"の分の"業"は、ヨロイ乗り自身ではなく、ヨロイの明鏡がかぶることになる。

これによって明鏡の"業"が深くなればなるほど、ヨロイは強くなってゆく（下図参照）。

ただし、接合するヨロイ乗りの"業"と、明鏡の"業"の合計が108を超えてしまった場合、明鏡は「門」を閉ざしてしまい、接合を試みたとしても不可能、もしも接合中であった場合外へ出ることができなくなってしまう。

業を祓った明鏡は"業"が0点にまで下がり、もしもその中に何らかの魂が入っていた場合には、その魂も共に成仏してしまう。

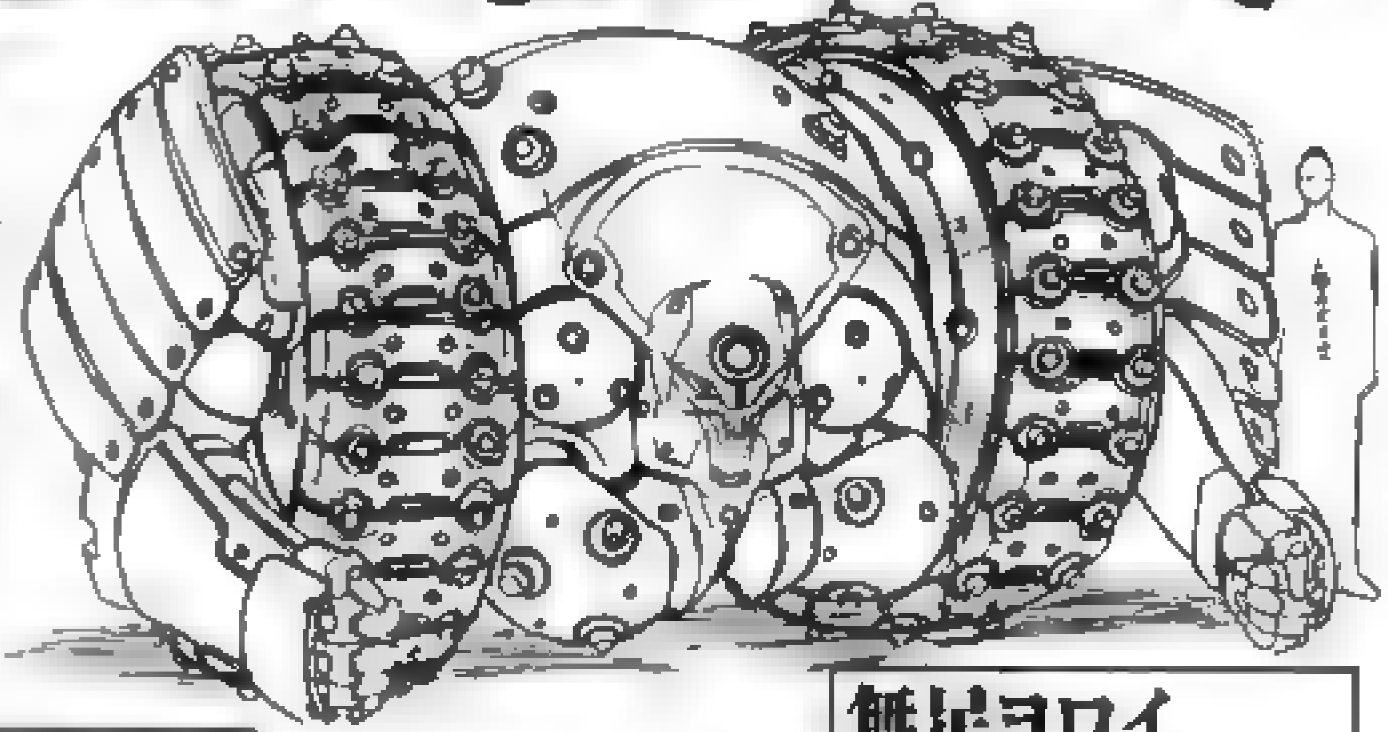
明鏡の"業"	ヨロイが受ける修正
0~19	+0
20~39	+1
40~59	+2
60~79	+3
80~99	+4
100~108	+5
109~	+6

さまざまなヨロイ

人に似た姿の巨人機械、それが一般的なヨロイの形だが、長い天羅の歴史の中には、通常とは異なる姿形のヨロイも数多く存在した。

ヨロイ鍛冶にとって、ほかのどのヨロイよりも強いヨロイを打つことは至上の命題であり、そのためにヨロイ鍛冶たちはさまざまな技法を試みてきたのである。

ここに示されているものは、その中でも代表的なヨロイのいくつかである。人間型と同じように、現在でも良く使われているものや、その特殊さゆえになかなか見られないもの、今ではほとんど使われていないものなども存在するが、どれも同列に扱い、列挙することにした。



無足ヨロイ

長距離の運用にすぐれた動輪式を採用したヨロイ。通常、無足式といえば大蛇を模した下半身であり、珍しい例である。

宗内州貴泉国のヨロイ 不散桜

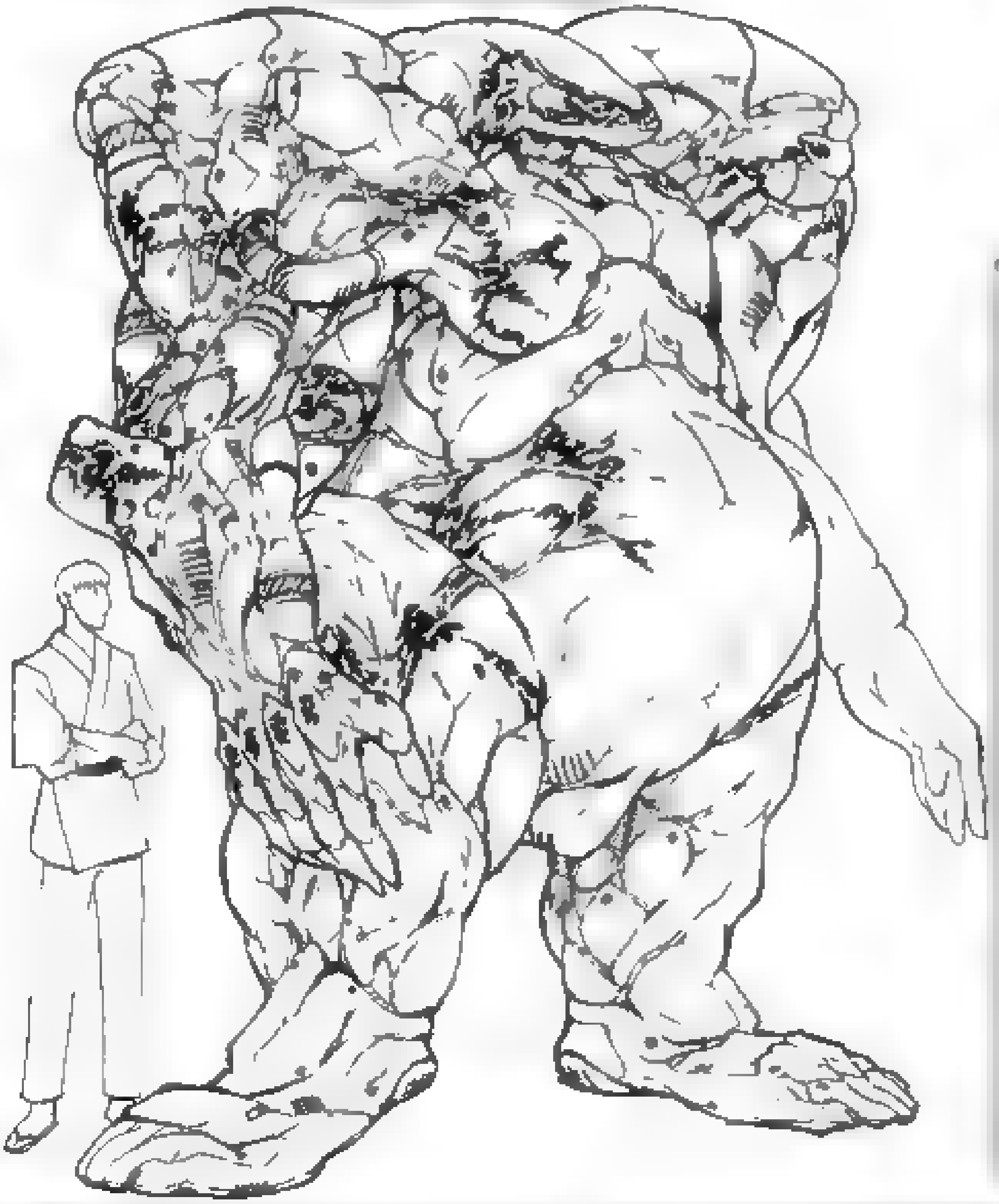
体 7 (10)　敏 5 (8)
覚 5 (8)　活力 14

生体ヨロイ

ヨロイの部品に生体系のものを使用することにより、ヨロイに蟲を仕込むことができるようになる。

整備、運用の面倒さゆえ、実用している国は余り多くはない。

体 6 (9)　敏 7
(10/15)　覚 6 (9)
活力 12
再生蟲 (強度15)
硬化結線蟲 (強度5)



RULE

システム上でのヨロイの改造法

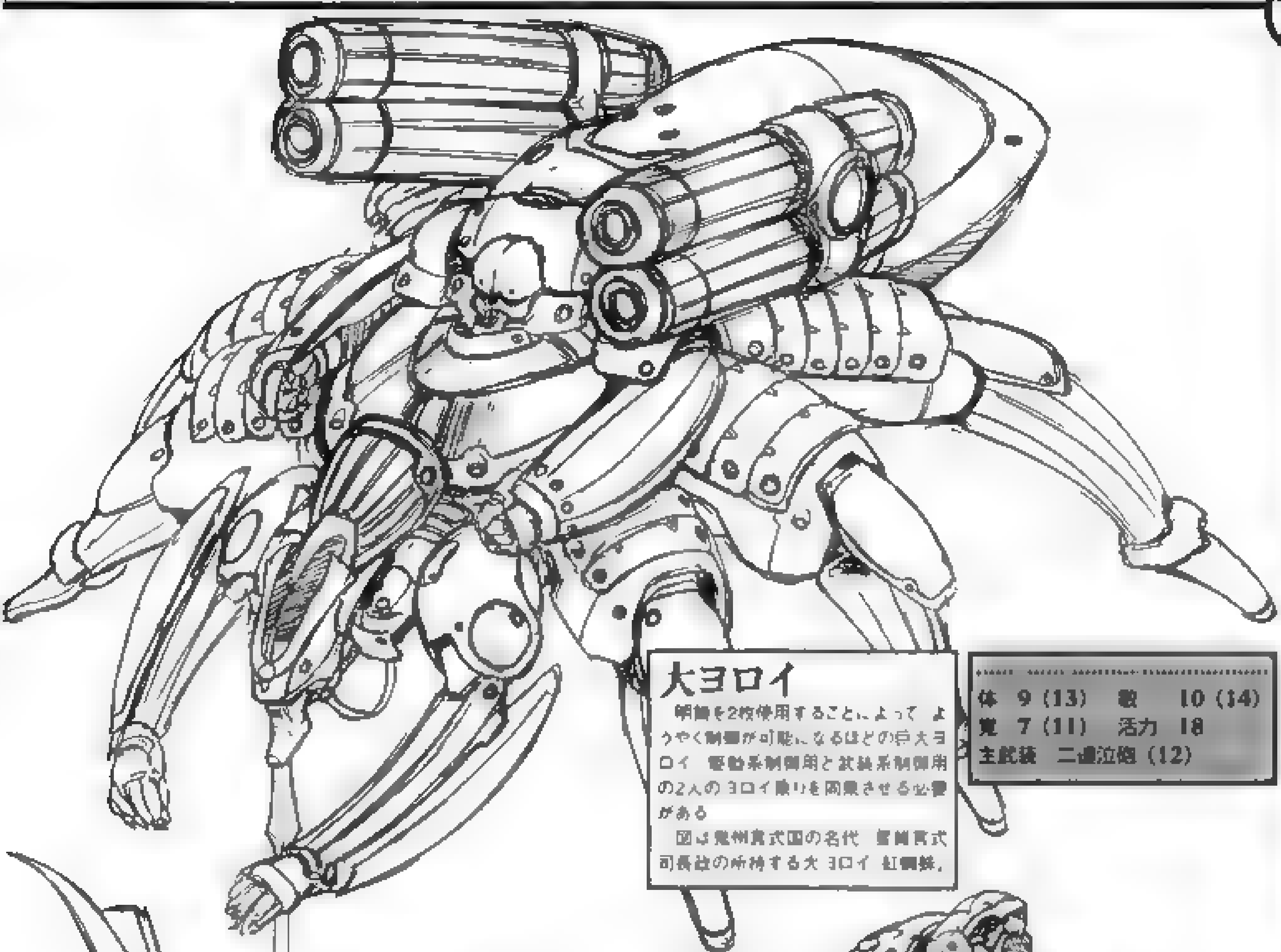
ヨロイは基本的に、その形状、タイプによって能力値が異なってくる。アーキタイプの、ヨロイを改造したい場合のポイントを示そう。ただし、二足二腕の人間型から外れると、ヨロイ乗りのイメージ統一が難しくなるため、総じて能力値は減少する傾向にあることを付け加えておく。

なお、基本的に、能力値の入れ替えはまったく問題がない。

- ●生体ヨロイにしたい⇒どれか能力値を－1
- ●無足型にしたい⇒敏－1、覚－2
- ●四足型にしたい⇒体＋1、覚－1
- ●多足型にしたい⇒敏＋1、覚－2

- ●無腕型にしたい⇒敏＋1、覚＋1
- ●四本腕にしたい⇒体－2、敏＋1、覚－2
- ●六本腕にしたい⇒体－3、敏＋2、覚－3
- ●多腕型にしたい⇒体－3、敏＋3、覚－4

さらに詳しいルールは“天羅万象RPG”に掲載されているので、興味のある向きはそちらを参照されたい。



大ヨロイ

明鏡を2枚使用することによって ようやく制御が可能になるほどの巨大ヨロイ 駆動系制御用と武装系制御用の2人のヨロイ乗りを同乗させる必要がある

図は鬼州貴式国の名代 雷鋼貴式司長政の所持する大ヨロイ 紅鋼鉄。

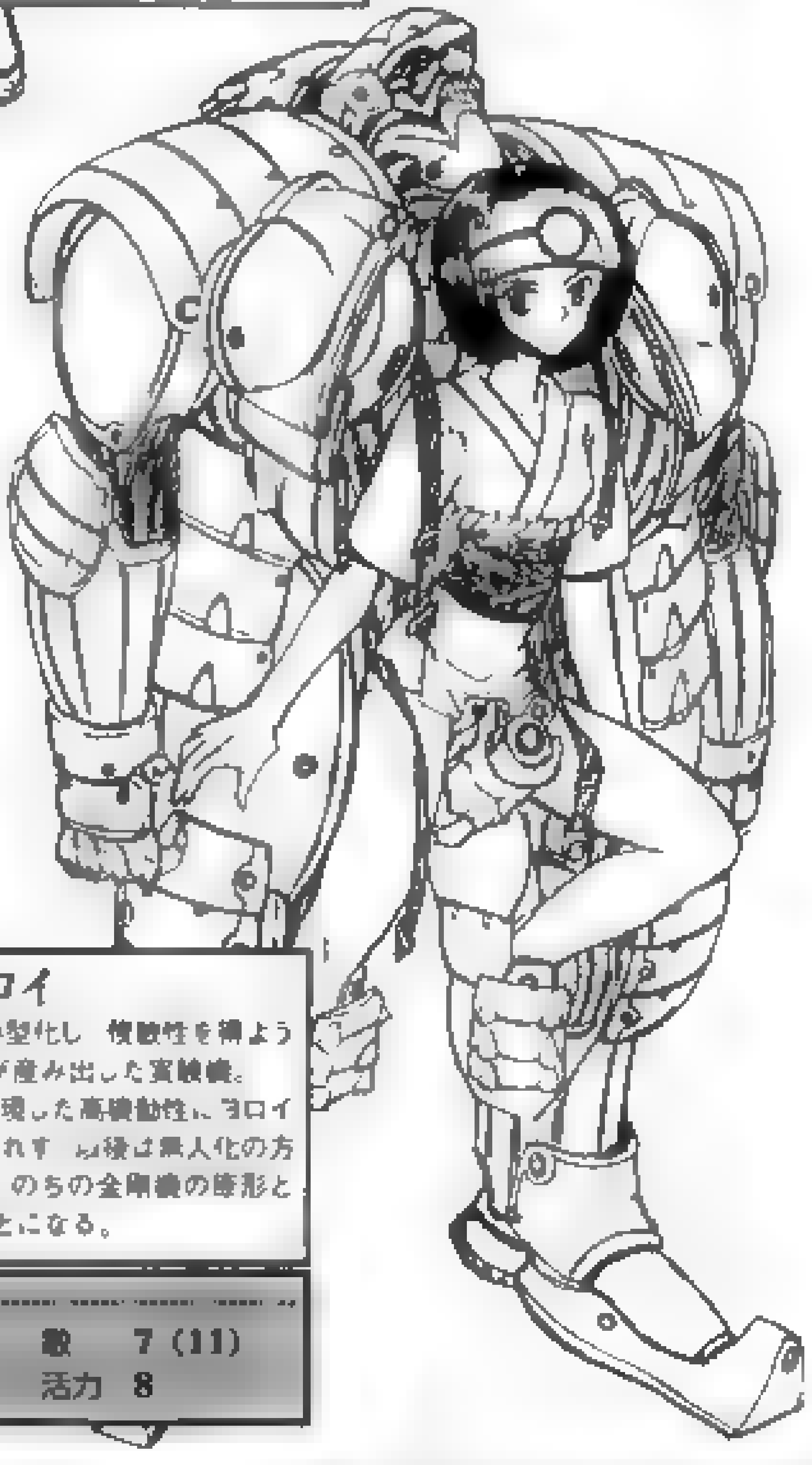
体	9 (13)	敏	10 (14)
覚	7 (11)	活力	18
主武装	二連迫砲 (12)		

馬型ヨロイ

騎馬兵を模したこのたぐいのヨロイは 通常の人間型に次いで多く作られる。

兵に対する騎馬の例に同じく 人間型よりも機動性に富む。

体	8 (11)	敏	9 (12)
覚	8 (11)	活力	16



具足ヨロイ

ヨロイを小型化し 機動性を得ようとする研究が産み出した実験機。

しかし 実現した高機動性にヨロイ乗りが耐えられず 以後は無人化の方向へと進み のちの金剛機の雛形となってゆくことになる。

体	4 (8)	敏	7 (11)
覚	5 (9)	活力	8

ヨロイ用兵装

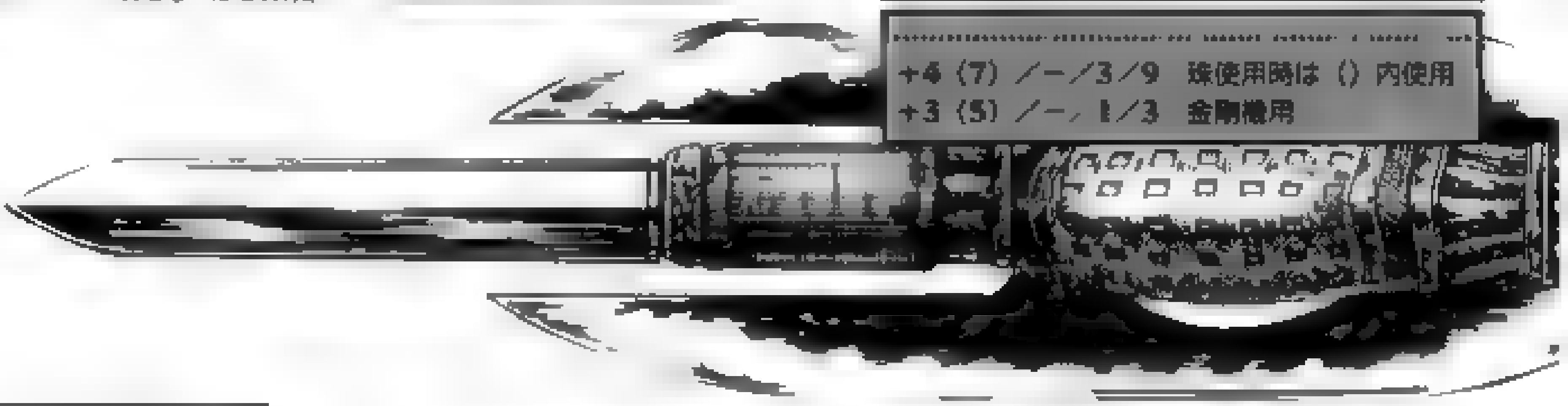
ヨロイには多くの兵装が用意されており、ここにあげられたものはそのうちの一部にすぎない。
もし、あなたがこの一覧にない兵装を求めるのなら、通常の武器として使いたい物をデザインしてそのあとにヨロイ用の修正(＋4)を加えればよい。なお、データの表記は以下のとおり

武器修正／射程／射撃／装填数：コメント

なお金剛機用のデータのあるものは金剛機にも使用できる。

大呪式銃

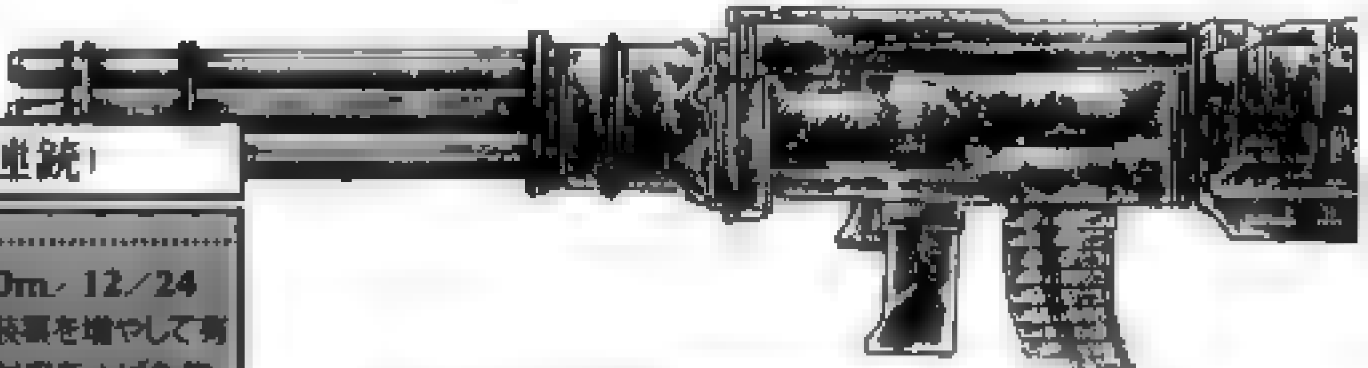
+5／2／8　呪式長銃をヨロイ用にした物。



爆射槍

（珠）の爆発力をもって 短槍を打ち込む兵器。

+4（7）／－／3／9　珠使用時は（）内使用
+3（5）／－／1／3　金剛機用



呪連銃

+6／150m／10／30　小口径の機関銃である。コストパフォーマンスがよいので装備している機体が多い。

大呪連銃

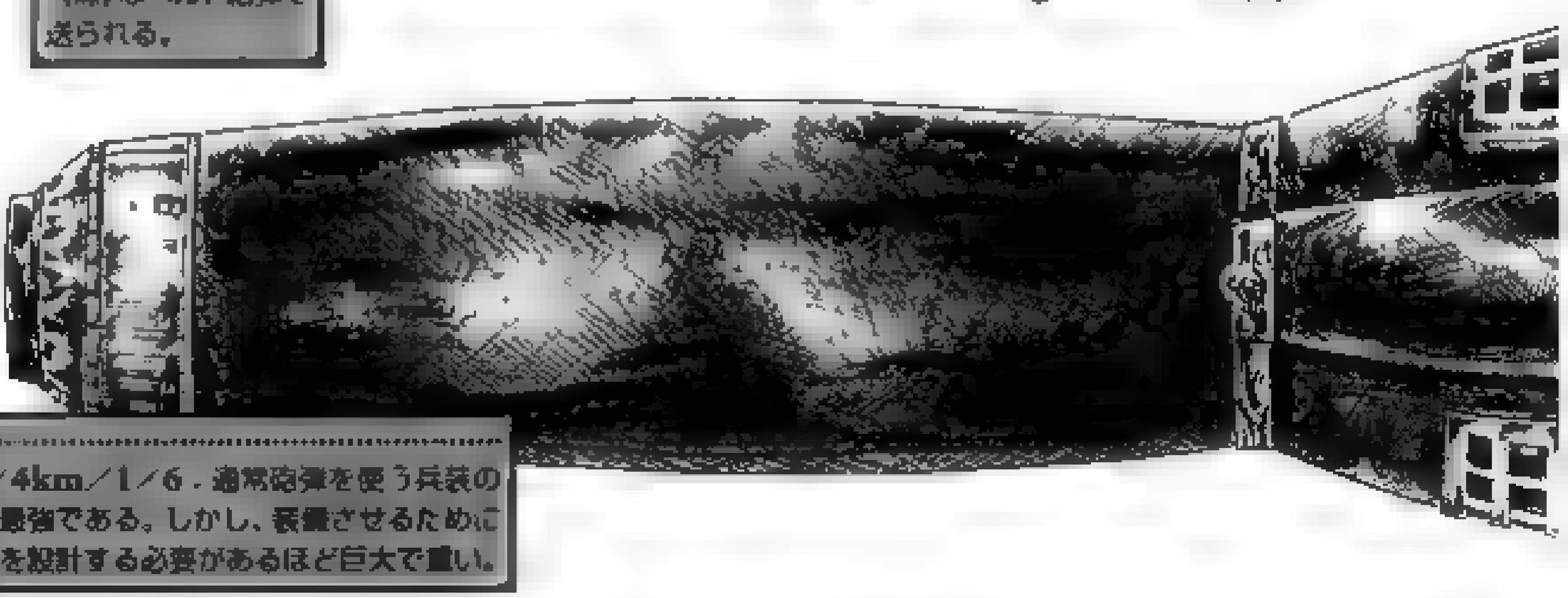
+4／250m／12／24　呪連銃の装薬を増やして有効射程と射撃を上げた物。

ヨロイ小太刀

+6／－／8／8　ヨロイ用の小太刀。

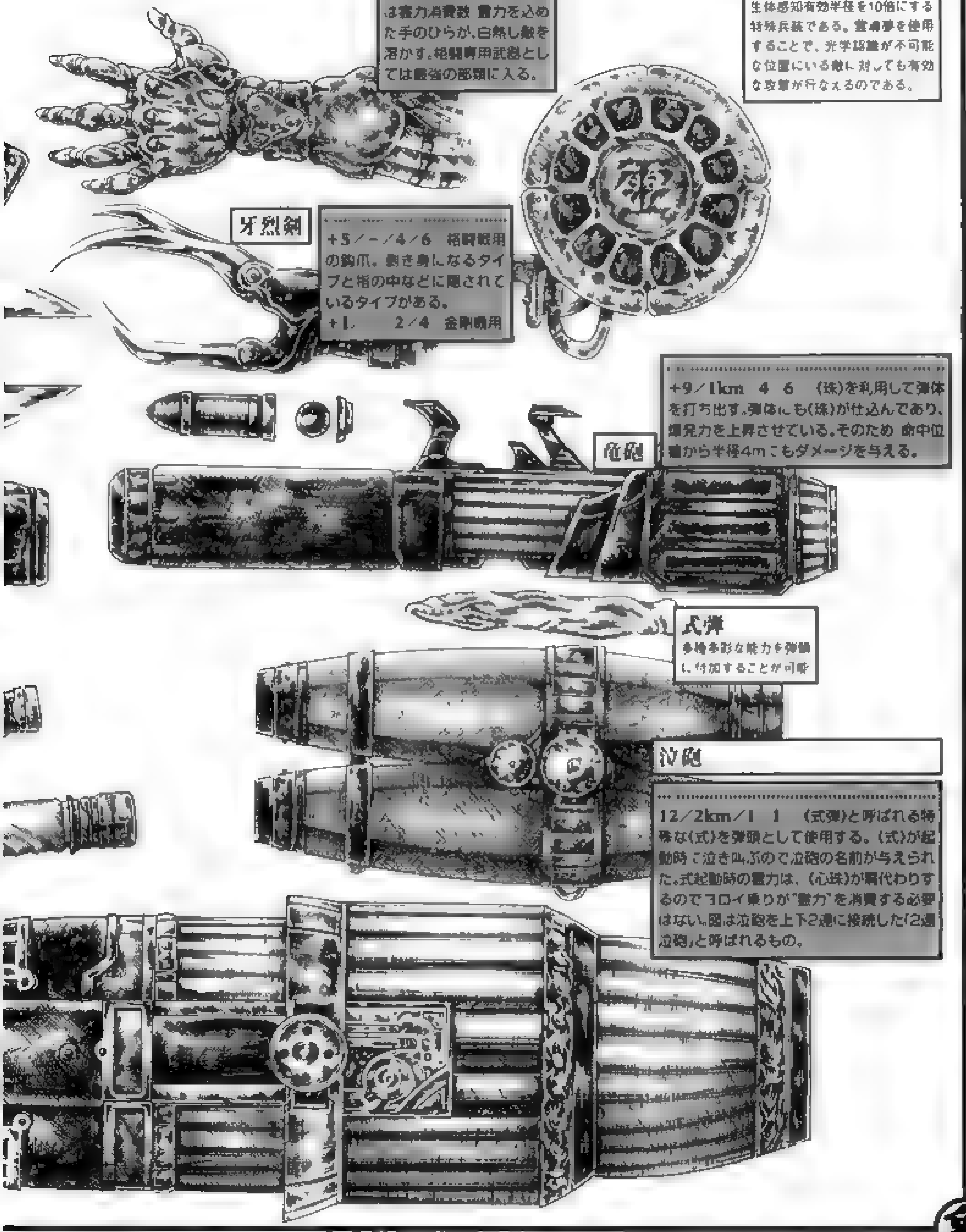
ヨロイ太刀

+9／－／12／48　（珠）はベルト給弾で送られる。



制神砲

+15／4km／1／6．通常砲弾を使う兵装の中では最強である。しかし、装備させるためにヨロイを設計する必要があるほど巨大で重い。



白熱掌

+X／　／−／−　Xは霊力消費数　2 金剛機用は霊力消費数 霊力を込めた手のひらが、白熱し敵を溶かす。格闘専用武器としては最強の部類に入る。

霊導夢

生体感知有効半径を10倍にする特殊兵装である。霊導夢を使用することで、光学認識が不可能な位置にいる敵に対しても有効な攻撃が行なえるのである。

牙烈剣

+5／−／4／6　格闘戦用の鉤爪。剥き身になるタイプと袖の中などに隠されているタイプがある。

+L　　2／4　金剛機用

竜砲

+9／1km　4　6　(珠)を利用して弾体を打ち出す。弾体にも(珠)が仕込んであり、爆発力を上昇させている。そのため 命中位置から半径4mにもダメージを与える。

式弾

多種多彩な能力を弾頭に付加することが可能

泣砲

12／2km／1　1　(式弾)と呼ばれる特殊な(式)を弾頭として使用する。(式)が起動時に泣き叫ぶので泣砲の名前が与えられた。式起動時の霊力は、(心珠)が肩代わりするのでヨロイ乗りが"霊力"を消費する必要はない。図は泣砲を上下2連に接続した「2連泣砲」と呼ばれるもの。

ヨロイの中で死ぬ

＜接合＞とは、魂をヨロイの明鏡に移し込み、ヨロイ乗りとヨロイが一体となる術である。

これはつまり、接合中はヨロイ乗りの魂はその体の中には存在しないということを意味する。

たいていのヨロイは特別な補給なしに半永久的に行動が可能なために見落とされがちだが、魂が抜けているからといって、中にいるヨロイ乗りも無補給で済むと言うことではない。あまりの長期的な接合状態の持続は、ヨロイ乗りを消耗させ、ついには死に至らしめる危険性もはらんでいるのである。

また、いくらヨロイが強力だからといっても、ひとたび戦場に出ればそこには危険がつきまとう。強大な力を持つからこそ、敵に狙われることも多いだろう。対ヨロイ戦を専門とする、「ヨロイ狩り」なる流れの傭兵も存在する。

そのようないくさの中で、甲冑に直撃を受け、ヨロイはまだまだ行動可能だというのに、乗っているヨロイ乗りの体だけが破壊される可能性も大きい。

そういった場合、それでもヨロイは動き続ける。肉体と魂は切り離されており、ヨロイ乗りの魂は明鏡の中にあるからだ。

ただし、肉体が死んだ状態で接合を解くと、明鏡から抜け出た魂は帰るべき肉体が存在しないが故に、宙に迷い出てしまうことになる。

結局、体を失ったヨロイ乗りを助ける術は存在しないのである。

野ヨロイ・無道

いくさのさなか、修羅となり果てたヨロイ乗りの魂をとどめたまま、敵味方併せて千名以上を屠ったのち、戦場より姿を消した。

中に乗っていたヨロイ乗りは、死亡が確認されている。

体	7 (13)
敏	7 (13)
覚	6 (12)
活力	14

元ヨロイ乗り

大館山の野盗に1年もの間捕われていた、元録主石動兵衛の次女、つかさ嬢

ヨロイ乗りの最期

ヨロイ乗りの結末は、大別して2種類。戦場でヨロイを破壊されるか、戦役することによって業がたまってゆき、ヨロイに乗れなくなってしまうか、である。

ヨロイのない家のヨロイ乗り、ヨロイに乗れなくなってしまったヨロイ乗りなどは、ただの名家の血を引く子供にすぎない。男子であれば家長を補佐するべく剣術、礼節、帝王学などを教え込まれ、女子であれば政略結婚の道具とされるのが常である。

しかし、それらはごくまれな幸運な例であろう。戦乱の世の中では、ヨロイを失うということは、戦に負け、帰るべき家を失うということに直結するからである。

戦に負けた家のヨロイは、その中のヨロイ乗りごと戦場に捨て置かれる場合が多い。戦場より逃げる敗軍にヨロイは目立ちすぎるし、ヨロイ乗りだけを連れるとしても、子供はいかにも足手まといであるというのが理由である。そうなった事態を見越し、家名を継ぐ予定の長兄はヨロイに乗せないのが通例となっている。

戦場に放置されたヨロイは、格好の獲物として残党狩りや戦場荒したちの標的となる。明鏡や心珠が無傷であれば奪い取られ、ヨロイ乗りが中で生きているとわかれば引きずり出される。

戦勝国へと連れてゆかれれば斬首、その場で兵や野盗たちの慰み者にされたあげくに殺されたり、いずこかへ売り飛ばされたりもする。

悲惨な運命の中、その後も生き延びることのできるヨロイ乗りは1割にも満たないという。

そうして生き残ったとしても、その身に降りかかった想像を絶する不幸は、ヨロイ乗りの身と心に深い傷を残し、重い業を刻みつける。

身に染みた業はヨロイ乗りの魂が明鏡に接合することを強く拒む。たとえ生き延びたとしても、彼はもうヨロイ乗りではないのだ。

生き延び、生き続けることを選んだ「元」ヨロイ乗りたちが、ヨロイと戦うことを重点的に考える"ヨロイ狩り"となる道を選ぶことが多いのは、果たして偶然だろうか?

COLUMN ヨロイ乗りのロールプレイ

アーキタイプ“ヨロイ乗り”を選ぶか、キャラクターメイク時に<接合>技能を取得したキャラクターは、ヨロイ乗りか、または以前ヨロイに乗っていた経験を持つ「元ヨロイ乗り」だということになる。“ヨロイ狩り”のアーキタイプは後者にあてはまるので、いちおうこの項でも解説するべきだろう。

すでに触れたとおり、ヨロイはたいへんに高価なものであり、領主や名代、一部の名家にしか存在しない。逆にいえば、ヨロイ乗り（元ヨロイ乗り）は、皆名家の出であるということだ。

そのうえ、ヨロイに乗るためには“業”が低くなくてはならないと言う理由のため、ヨロイ乗りはできるだけ外界に触れないように（“業”を上げないように）育てられる。

結果として、ヨロイ乗りは年齢に不相応に世事に疎い。ヨロイと言う箱の中に閉じ込められた、筋金入りの箱入りと言うわけだ。

“ヨロイ乗り”アーキタイプの持っている2つの因縁、《恋愛：ヨロイへの愛情》と、《その他：父（母）、または国への忠誠》は、両方共そのことを表現するための因縁である。

自らを護ってくれるものを無条件に肯定し、父や母の言うことに唯々諾々と従って生きることは、確かに楽だし、ある意味では幸せといえるのかもしれない。

しかし、そこに「成長」はない。

人が大人になるためには、自らを包む殻を破らねばならない瞬間があり、伸ばされる手、掛けられる声を振り払って、自分の両足で立たねばならない瞬間がある。

わかるだろうか。アーキタイプ“ヨロイ乗り”の因縁は、その両方共が彼が大人になることを妨げているのだ。

よって　あなたはプレイを通じて、2つの因縁を削っていくことを目標としなければならない。自分を護ってくれるモノたちへの無条件の信頼の懐疑、そしてその克服といったプロセスを経験して、初めてヨロイ乗りは一人前の大人になれるはずなのだ。

世の中のいろいろなことを経験して（プレイ中に体験した事柄を新しい因縁として取得して）、ヨロイ乗りはだんだんと大人になっていく。その上で、最初から持っていた2つの因縁を消さずにいられたのなら、それはきっとすばらしいことだ。ほかのことを何も知らないから、ヨロイを、父や母や国を愛していたのではないということ、その愛情が偽りではなく、真実だったということの、それは確かな証明なのだから。

ヨロイは、その名のとおりヨロイ乗りの身を覆う「鎧」である。ヨロイ乗りが大人になるのなら、いつかきっと、「鎧」はその体には窮屈になるだろう。別れの時があるのなら、せめてその別離は、ほんの少しでもいい。納得の行くものであってほしい。

もしも、別離が納得のできない、不条理なものだったなら――ヨロイ乗りは真に成長することはできないだろう。

アーキタイプ“ヨロイ狩り”は、まさにそういったキャラクターとしてデザインされている。

元・ヨロイ乗りだったヨロイ狩りは、戦に負けたことにより、信じていたすべてのもの――ヨロイと、家族と、国と――を奪われた。

急に訪れた一方的な別れと、その後に続く地獄のような体験の中、たった一つだけヨロイ狩りが理解（誤解？）できたことは、「ヨロイに乗っていたから、こんなひどい目に遭うんだ」ということだった。そして、ヨロイを憎んだ。皮肉にも、ヨロイを憎悪し、憎悪し、憎悪し抜いたからこそ、ヨロイ狩りは生き延びることができたのである。

しかし、わかるだろう。「納得の行く別れ」を経験していないヨロイ狩りは、いくら肉体的にはヨロイ乗りの頃よりはるかに成長したとはいえ、精神的には、本質的にはヨロイ乗りとほとんど変わらない、子供のままなのである。

で、あれば――ヨロイ狩りに「成長」を体験させてやらなくてはならない。因縁《感情：ヨロイへの憎悪》という誤解を解いてこそ、ヨロイ狩りは「大人」へと成長できるのではないだろうか。

“ヨロイ乗り”と“ヨロイ狩り”という、まったく正反対の立場にありながら、この2種類のアーキタイプは驚くほど似ている。

「大人への成長」――

この2アーキタイプが目指しているゴールはまさにその点であり、そして、それこそが、彼らの新しいスタートラインでもあるのだ。

金剛機

「あれは誰なのだ!?」
…守所蔵の金剛機、屠龍

金剛機とは?

天羅最新のテクノロジーの集大成である、無敵の戦闘マシーン。それが金剛機である

陰陽術の粋をこらして造られたその体には 生身の人間の部分は一切存在しない。わずかに魂だけが、人間のもの——業深きゆえに修羅となり果て、死んだ者の魂を用いられているのみであるが、それすらも記憶を厳重に封印され、もはや人間らしさのかけらも残してはいない

ヨロイをさらに軽量化させたことにより獲得した超機動性と、人間性の入る余地のない冷酷さにより、金剛機は天羅最強の戦略戦術兵器の座を得ているのである

その役割と位置

人羅に金剛機が生まれてより百年 この短い間に 金剛機は戦の趨勢を担うほど重要な地位を持つに至った

絶大な戦闘力と疾風の俊敏さを兼ね備えた金剛機は 戦場においては兵器としてだけではなく、情報収集や伝令 敵軍の攪乱、敵の武将の暗殺など さまざまな用途に用いられる

戦場から離れれば 金剛機はさまざまな隠密活動を請け負うことが多い 主人の命令に絶対服従の金剛機は 雇い主からして見れば信頼できる機械であるといえよう

また、その戦略的な側面も決して無視はできないウェイトを占める 金剛機が 存在するか否かということが戦局を左右するため、各国の諜者は敵対国に金剛機がいるかどうかをそれこそ血眼になって探る

探られる方も その存在を隠したり 逆に公にして牽制したりして 戦を有利に進めようとするのである

牙炎
某国の領主の所持であったが、国が滅んで以来行方不明。一説には領主の森を今でも守っているとのうわさ。

羅糸
修羅の魂を封じた明鏡を2枚使用することにより さらなる性能アップを果たした「量鉄[illegible]」。
思考のメインを「羅糸」 武技の制御を胸の「阿吉」が受け持つ。数年前 宗内州朱雀国より出奔。
現在は「時雨」と名のる少女と共にいたとの情報あり。

熱斬（ねつざん）

鬼州怨霊国の名代　相乗長貴が所持する金剛機。背中に背負った曼陀羅は翼であり　大きく展開して空を飛ぶことも可能なほか　切り離して必殺の武器とすることもできる。

破戒僧の魂を用いているため　敵を殺すたびに念仏を唱えるという。

金剛機の価値

金剛機は天羅世界の最先端技術の結晶である。ヨロイ鍛冶による鋼の体、法師によって現世に呼び戻され《明鏡》に封印される修羅の魂　陰陽師による微調整　そのどれかが欠けたとしても　金剛機は完成しない。

また　金剛機の魂を封じる《明鏡》と　エネルギー源となる《心珠》は共に非常に高価なものであり　金剛機を1機造るための費用はそれこそ莫大なものとなる。

金剛機が破壊されたとしても　その《明鏡》と《心珠》が無事ならば　それだけでも回収するよう、と兵たちは教えられる　その2つの部品は高価な上に なかなか手に入らず　失われれば再生はほぼ不可能だからだ。

熱斬のデータ

体	7（11）	敏	9（13）
覚	7（11）	知	6
心	5	共	1
闘	武装修正+4		

6（射撃武器として）

RULE　高速機動

ヨロイを小型化、軽量化した結果、金剛機は通常では信じられないほどの高機動性を得た。

高速機動状態への移行は、戦闘中であれば1行動を費やし、【体力】ラウンドの間持続する。

高速機動中の金剛機は、肉体を使ったすべての判定において、その成功度で再度判定を行い、2度目の成功度を始めのものと合計して、結果を最終的な成功度とすることができる。

【例】12、＜白兵戦＞中級の金剛機が、高速戦闘中に6成功したとしよう。彼は成功数の「6」で、もう一度判定のサイコロを振れる。

結果は3成功。最終的な成功度は6＋3＝9となることになる。

体	10（14）	敏	9（13）	覚	9（13）
知	9	心	7	共	6

活力．20　霊力．32

＜白兵戦闘＞上級

＜射撃戦闘＞上級

＜陰陽術＞上級　＜事情通＞中級

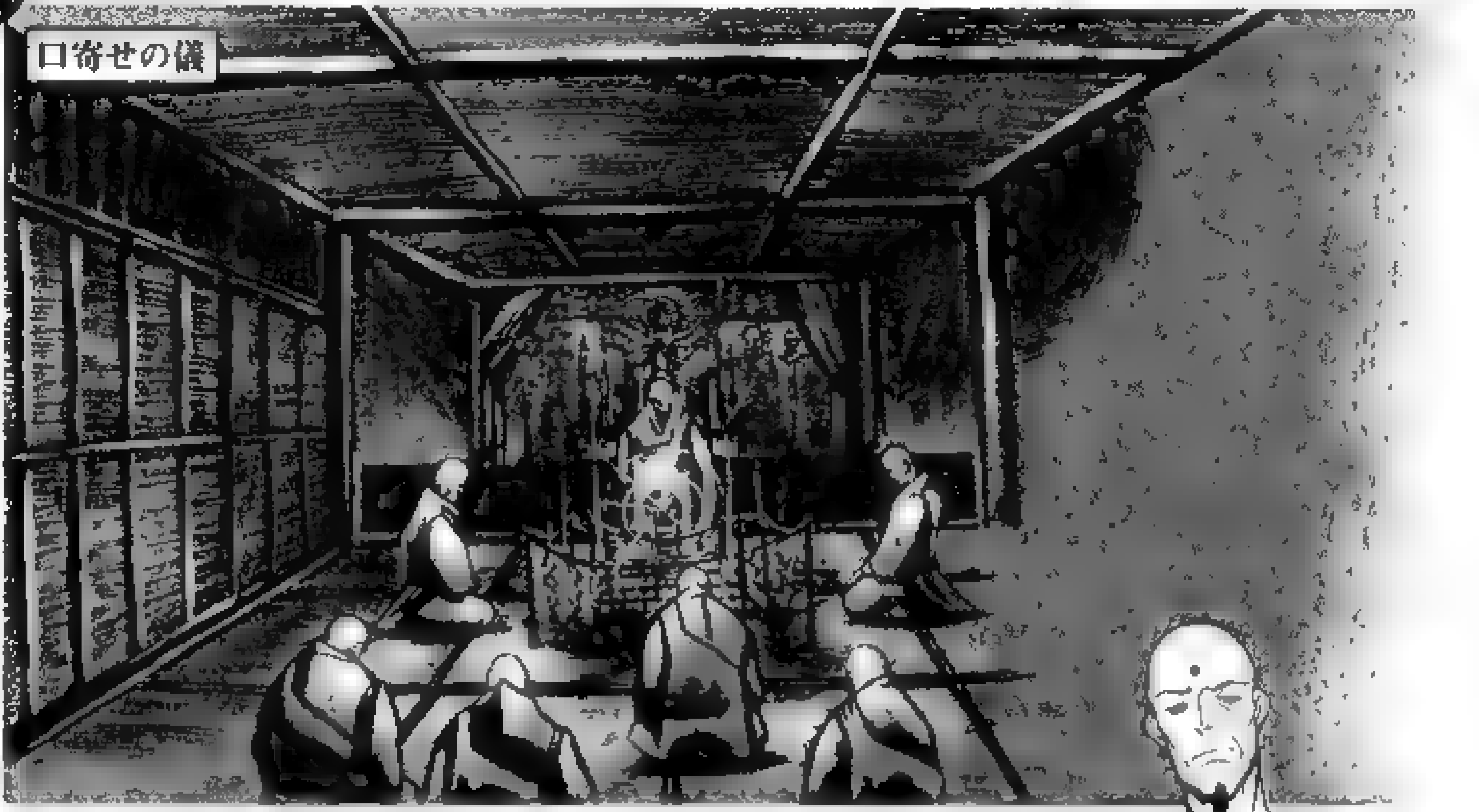
武装　十字剣（+7）

　　封印砲（4）×4門

RULE　記憶惑乱

《封印記憶》の因縁を持っている状態のとき、気合獲得ロールで【共鳴】の能力値以上の"気合"を手に入れた場合、前世の記憶の一部を白日夢のように体験するという《記憶惑乱》が起きる。

GMとプレイヤーの相談と希望により金剛機が見る「前世」は、金剛機に「自分」を意識させ、忘れ去った過去を取り戻す手掛りになるだろう。



口寄せの儀

封じられた魂

ヨロイ乗りがヨロイと接合する場合とは異なり、金剛機の魂は〈明鏡〉の中に封じ込まれ、その外へ抜け出ることはかなわない。

金剛機の〈明鏡〉に封じられる魂が、自らの業の重さに耐えきれずに、魂が砕けてしまったもの、修羅の魂であることがその理由であり、その扱いは細心の注意を持ってなされる。

通常、金剛機に組み入れられるよりも前に〈明鏡〉には魂が封じられる。

1人から数人の法師が〈明鏡〉を囲み、修羅の魂をその中へと召喚するのである。

基本的には〈明鏡〉の中へ入る魂を選ぶことはできないのだが、その場に漂う魂の中でいちばん業の深いもの、であれば、予測も不可能ではないだろう。

〈明鏡〉に封じられた魂は、さらに入念に法師たちによって記憶を封印される。修羅を修羅のままよみがえらせては、暴れ出すことは必定ゆえである。

封じた魂の記憶を消し、主人のいうことを忠実に聞く下僕に仕立て上げることにより、金剛機は完成する。

修羅の魂を封じ、その記憶を消す技術は、天羅でも比較的新しく、いまだ研究・開発の途上の技術である。

そのため、どのようによくできた金剛機であったとしても、封印された記憶が戻り、再び修羅となる可能性がつきまとう。

再度記憶を封印するという手段もないわけではないのだが、いったん修羅と成り果てた金剛機を取り押さえるということは実際には不可能に近く、多大な犠牲を払ってであったとしても、破壊を選ぶほうがまだ現実的な対応であろう。

また、まれにではあるが、記憶を取り戻したとしても暴れ出さない場合もある。そのことが所有者に知れれば、やはり記憶は再び封ぜられることになるのではあるが。

道具に自意識など不要、それが1機で数百、数千の人間を殺すことのできる兵器であれば、なおさらのことである。

法師・雲斎

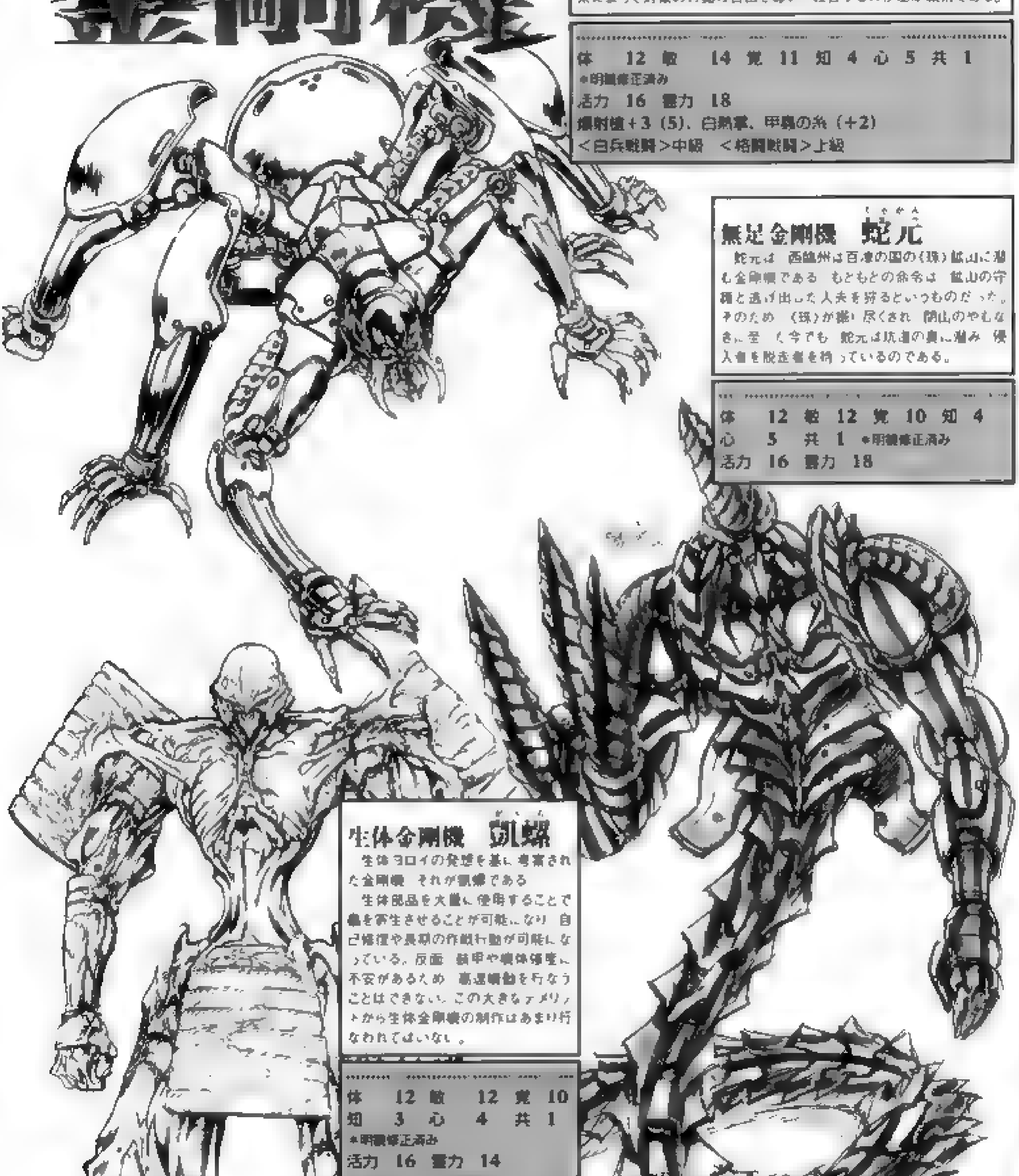
鳳凰宗の僧として修行を積んでいたが、ある事件をきっかけに下山。以後、金を積まれて〈明鏡〉に魂を降ろす「口寄せ屋」となる。

修羅金剛機・散懐華

鬼の魂を封じて作られた、鬼州編野国の金剛機。

戦場で修羅としての記憶を取り戻し、敵味方合わせて二千余名を屠ったこの金剛機は、〈心珠〉を破壊されてのちも数刻の間暴れまわっていたという。

さまざまな金剛機



六足手金剛機　世茶

世茶は 局地戦用に開発された6足無腕の金剛機である。その6本の足の先には それぞれ爆射槍が仕込んであり 格闘戦でのダメージを飛躍的に上昇させている。また口腔内に甲蟲の糸発射装置があり この糸によって対象の行動の自由を奪い 殺害するのが基本戦術である。

体　12　敏　14　覚　11　知　4　心　5　共　1
＊明識修正済み
活力　16　霊力　18
爆射槍＋3（5）、白熱掌、甲蟲の糸（＋2）
＜白兵戦闘＞中級　＜格闘戦闘＞上級

無足金剛機　蛇元

蛇元は 西鎮州は百凍の国の《珠》鉱山に潜む金剛機である もともとの命令は 鉱山の守備と逃げ出した人夫を狩るというものだった。そのため 《珠》が掘り尽くされ 閉山のやむなきに至った今でも 蛇元は坑道の奥に潜み 侵入者を脱走者を待っているのである。

体　12　敏　12　覚　10　知　4
心　5　共　1　＊明識修正済み
活力　16　霊力　18

生体金剛機　凱螺

生体ヨロイの発想を基に考案された金剛機 それが凱螺である
生体部品を大量に使用することで傷を再生させることが可能になり 自己修理や長期の作戦行動が可能になっている。反面 装甲や機体強度に不安があるため 高速機動を行なうことはできない。この大きなデメリットから生体金剛機の制作はあまり行なわれてはいない。

体　12　敏　12　覚　10
知　3　心　4　共　1
＊明識修正済み
活力　16　霊力　14
野太刀＋5　手裏剣＋1
再生器（強度6）、
牙爪器（強度3）
＜白兵戦闘＞中級
＜格闘戦闘＞上級

さまざまな金剛機

陰陽金剛機　是嵐（ぜらん）

陰陽師の修羅というたいへん珍しい修羅。陰陽師どちらもそうそういる者ではない。魂を使用した金剛機。それが陰陽金剛機である。陰陽金剛機最大の利点。それは、機械の腕ゆえの正確かつ高速な呪紋の作成である。

また、休息を行なわずに長時間の〈式〉の作成や維持が行なえるのも機械ゆえの利点といえるだろう。

陰陽金剛機は、名代によって作成されることよりも陰陽師が永遠の命を得るための手段として作成されることもある。

是嵐もそのような狂った陰陽師の一人であった。その修羅と化すほどの生への執着が、このゆがんだ金剛機を生み出すのである。

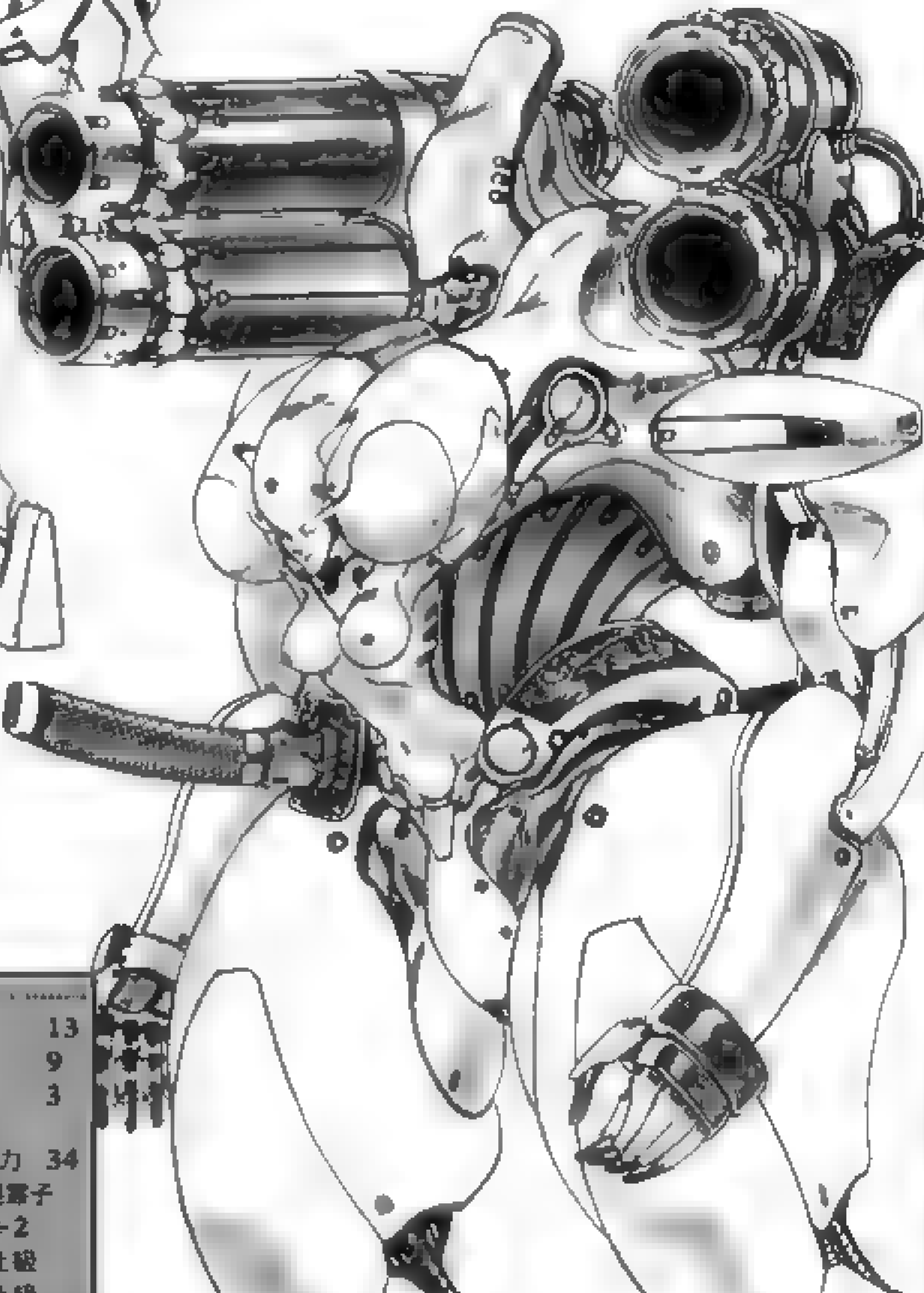
体	12	敏	12
覚	10	知	9
心	8	共	1

＊明鏡修正済み

活力 16　霊力 34

<白兵戦闘>中級

<格闘戦闘>中級



重装機　弐骸（つがい）

明鏡を2枚使用した特殊な金剛機を重装金剛機、略して重装機と呼ぶ。2つの修羅の魂を使用するため、その調整や機体構成など精緻を極めるが、2つの魂が生み出す能力は、まさしく「超」金剛機と呼ぶにふさわしい。

反面、その魂たちの安定は困難を極め、天下広しと言えども数えられる程度にしか存在しない。

弐骸は、鬼州魁帝の国の重装機であり、陽霊子砲と呼ばれる特殊な武器を4門装備する。

体	12	敏	13
覚	11	知	9
心	8	共	3

＊明鏡修正済み

活力 16　霊力 34

野太刀＋5、陽霊子砲＋［心力］÷2

<白兵戦闘>上級

<格闘戦闘>上級

<法術>上級

COLUMN 金剛機のロールプレイ

天羅最強の存在、金剛機。ひとたびその剣が振るわれれば、敵の上には確実な死が降りかかる、死を告げる鉄。

あなたが金剛機になりたいのなら、その方法は一つのみ。"金剛機"のアーキタイプを選ぶことだ。

そう、金剛機は強い。天羅最強と歌われるその強さは、他の追随を許さない。サムライもヨロイも、ほかの何者であっても、金剛機に勝つことはかなわないだろう。

だからと言って、目の前に現れたすべてを命令のまま切り倒していてはいけない。それは確かに「金剛機的」であるかもしれないけれど、「PCの金剛機的」ではないからだ。金剛機が強いのは、剣を振るうことに疑問を持ってもらいたいからなのだから。そのために　金剛機は自身の"因縁"をプレイ中にうまく利用し　誘導してゆく必要がある

金剛機アーキタイプの持つ2つの"因縁"《封印記憶》と《殺人快楽症》は　その両方共が「消してゆくための」"因縁"である。自分の前世を取り戻すためには《封印記憶》を薄くしてゆく必要があり、人間性を回復させるためには《殺人快楽症》は邪魔になる。

しかし　そのためには　代わりに伸ばしてゆく"因縁"が必要となる　必要なのに存在しない、ならばどうすれば良い?　作ってしまえば良い　簡単なコトだ

新しい"因縁"を作るためのトリガーとなるのは　消していかねばならないはずの《殺人快楽症》だ。戦闘があれば　あなたは相手を斬るだろう。相手を斬れば　あなたの魂の奥底に封ぜられた「修羅」がざわつくだろう。もっと血を　もっと血を　もっと血を!　"気合"を得るためにサイコロを振れば　ほぼ確実にあなたは《記憶惑乱》を起こす。封印された記憶、修羅の魂を抑え、乗りこなすために無理矢理忘れさせられたなにかが、あなたの脳裏に蘇るだろう。

それが、始まりだ。

《記憶惑乱》によってあなたが見た幻想は思い出した「過去」。唐突に眼前に突きつけられる《前世の記憶》とは、はたしてどのようなモノだったのだろう?　自由に設定してよいからこそ、どうすればよいかわからなくなってしまう。あなたも、ゲームマスターも頭を悩ませるところではある。

思考することを禁止され、絶対服従を命ぜられていた殺人機械に生まれる自意識、そして疑問。なぜここにいるのか?　なぜこのようなことをしているのか?　単なる鉄の塊だったはずのあなたに、その瞬間、自意識が生まれる。機械の体に押し込められていた「元」人間が、再び人であることを取り戻そうとし始めるのだ。

その時遭遇した出来事や、ほかのPC、NPCに関連付けて考えるようにするべきだろう。そうすることで、あなた自身だけではなく、ほかのプレイヤーのロールプレイの呼び水にもなってゆくから。

糸口を見つけるのは、早ければ早いほうがよい　ただ主人の命に背き、標的の命を奪うだけでは、あなたに"金剛機"をプレイしてもらっている意味がない(もちろんそういった楽しみ方もないわけではないのだが

さらに、微妙なことだが、あっという間に前世の記憶のすべてを取り戻し、解決を迎えてしまってはつまらない。機械の体に刻み込まれた命令と、次第に取り戻されてゆく前世の記憶や人間性との間で生ずる葛藤を演出してみてほしい。

そうすることによって、《封印記憶》および《殺人快楽症》の"因縁"を削った代わりの新しい"因縁"(当然、あなたが取り戻してゆく前世の記憶だ)が取りやすくなる。

金剛機のプレイが難しいのは、プレイが始まってから自分の方向を設定しなければならないからだ。そこに失敗して殺人マシーンのまま終わる(そして、ほかのPCとの戦闘になる。悪役として!)プレイヤーが多い。

しかし、その難関をクリアしさえすれば、金剛機はプレイの主役にだってなることができるパワーと能力を持っている。ぜひ、頑張ってみてほしい。

蟲使い TSUKAI

お前た オレ 達だよなぁ。オレを裏切ら
もんなぁ……

蟲使い・ハグレのニス

蟲使い・梶本九馬

東州蕪草国のとある寺の鐘突き堂に住み着いていた彼は名代の寵愛を受けていた稚児をさらって逃げ出した。

現在、二千両の賞金首である。

体	6	敏	8（11）
覚	7	知	4
心	5	共	2
活力	12		
霊力	18		

蟲使いとは

人界の自然に棲むさまざまな「蟲」。それらを見つけだし、飼い、己が体内に寄生させることによって、さまざまな恩恵を受ける術を心得た者たち。

それが彼ら、「蟲使い」である。

さまざまな能力を持つ「蟲」を自在に操り、時に大ケガを負った者などをその力で持って治療せしめるなど、医療技術の発達していないこの人界において不可欠な医師としての役割をも果たしている彼ら蟲使いは、しかし人々に忌み嫌われることがほとんどである。

それは、体内に得体の知れないモノを飼っているという嫌悪感と、人よりも蟲に対して心を開いているかのような彼らの振る舞いによるものであり、さらには蟲使い独自のネットワークとそこから生まれる彼ら独自の符丁や暗号が、それを助長しているとも言える。

必要とされながらも忌み嫌われている、そんな矛盾した存在、それが「蟲使い」なのである。

医師としての蟲使い

どのような深い傷であったとしても、たちどころにふさぐことのできる蟲の力は、医療技術の未発達な天羅では貴重な存在である。

大きな戦には必ず多量の蟲使いが雇われ、負傷者の治療に当たることになる。

戸川蘭伯

御鏡州顎牙国の「虎食の乱」の際に逆代家に雇われた蟲使いの「マトメ」。

彼の下、数十名の蟲使いが逆代には存在し、戦時には多数の負傷者の命を救ったという。

流れ矢を受けても自分の傷より兵の治療を先んじたという逸話は有名。

体	5	敏	7	覚	8
知	1	心	3	共	0

主な蟲　伊丹蟲／地蟲（5）／牙爪蟲（3）心眼蟲（1）／拘束蟲（1）

蟲を捕まえる

蟲を捕まえるには、前提条件として必要な蟲の棲み家に関する知識を持たねばならない。

数十、数百種類にも及ぶさまざまな蟲たちは、その棲み方も、習性も、何もかもが、おのおの異なっているのだから。

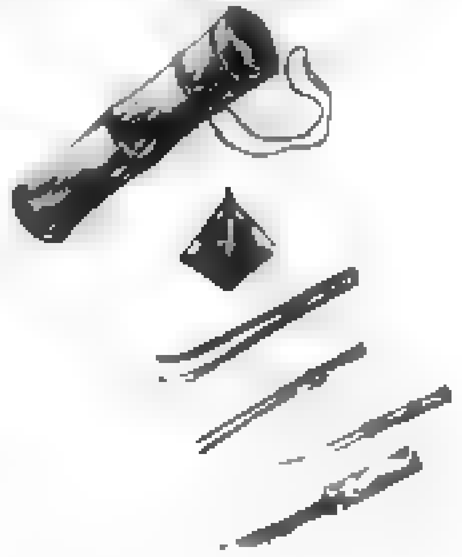
また、捕らえてから生かし続けるための方法、エサに関する知識など、知らねばならぬことは多岐に渡って存在する。

特に、自分の体に棲み着かせる場合には、そういった知識は知りすぎるということはないだろう。エサや飼育のやり方を間違ったせいで、せっかくの蟲が死んでしまうならまだしも、蟲使い自身の体に害が及ぶ可能性もあるのだから。

また、自然に生息するのではなく、掛け合わせによって生まれる蟲というものも存在する。こういった蟲は往々にして強力かつ特異な能力を持つが、その作り方は蟲使いの間でもカシラやオトメなどしか知らない、秘中の秘とされている。

蟲使いの道具

ヨセ：蟲をおびき寄せるための香炉。
コムロ：捕らえた蟲を一時的に入れておくための竹で作られた小さな籠。
ハサミ：竹を削って作られたピンセット。金属製のものはコロシと呼ばれる。
テジ：蟲の死体を解体するときに用いられる小刀の呼び名。ヒラキとも呼ばれる。



蟲を探す

蟲は森や河の中、獣の体中など、その種類によって棲んでいる場所が決まっている。

どこにどのような蟲がいるのかという知識は、蟲使いの秘伝である。

蟲になる

蟲に対する愛情ゆえに、または蟲の能力の便利さゆえに、蟲使いは自分の体内に多くの蟲を棲まわせる傾向にある。

その結果、彼の意識は次第に蟲の思考が支配的になり、ついには蟲そのものに成り果ててしまう。

原始的な欲求のまま、すべてを殺し、食らおうとする蟲。森の中に消え、土に潜り、体内の幼虫を孵化させて死ぬ蟲。一匹の巨大な蟲として新たに生まれ変わる蟲など、その姿はさまざまだが、共通して言えることは、それはすでに人ではないということである。

それを欲する蟲使いがかなりの数存在することも事実だが、地域の蟲使いたちを束ねる長である「カシラ」の多くは、蟲使いたちに蟲たろうとすることを禁じている。

百数十年前、蟲と化した蟲使いが暴れ、国中が大混乱に陥ったことをきっかけに、国内の蟲使いがすべて斬首されるという事件が西国中で起こっており、それ以来の自衛的手段なのであろう。

RULE

―蟲使いと【共感】―

蟲を体内に飼う場合、蟲ごとに決まった投与コストに応じた【共感】の能力値が減少する。

投与コストの1／10（端数切り上げ）の【共感】の減少は永久的なものであり、"気合"を使って再び成長させる以外に、失った【共感】を上昇させる手段はない。

【共感】の能力値が低いということは、他人を見ても何も感じないということを示している。蟲を体内に飼えば飼うほど、蟲使いは人から遠ざかり、蟲に近づいていくのである。

「蟲」

蟲を寄生させすぎた蟲使いなれのはてが、この姿である。

すでに人間らしい意識はなく、目に付くエサを食らうことしか頭にはない。

体	5	敏	7	覚	8
知	1	心	3	共	0

主な蟲　伊丹蟲／地蜂（5）／牙爪蟲（3）心眼蟲（1）／拘束蟲（1）

行商人としての蟲使い

蟲のほか、山野で採れる薬草に関する専門家でもある蟲使いは、しばしば諸国を旅して、その薬酒の類や、万病に効くというふれこみの薬などを売り歩く行商人となる場合もある。

彼らの売る薬はどこへ行っても必要なものであるため、大きな都でも、小さな山間の村落であったとしても重宝され、彼ら薬売りに関してだけは、忌避の目が向けられることは少ない。

都市部では薬の代金は現金で支払われるが、山間などの小さな村々では、代価は金ではなく物々交換であることもしばしばである。旅の身では不足しがちな、体内に飼った蟲のエサなどと交換するのである。

また、新しい国へと入った行商の蟲使いは、その土地のカシラ、もしくはマトメのところまで挨拶に行かねばならないというしきたりがある。その際、旅の蟲使いは、カシラかマトメに何らかの上納をせねばならないのだが、それは当地での売り上げの何割かであったり、彼の持っている蟲の幼虫や卵といったような「新しい血」であったり、あるいは単に近隣の国々の様子や最近発見された新種の蟲の話などといったような「情報」であったりとさまざまである。

このしきたりを守らずにその土地で商売を行なえば、ハズレと同じく見なされ、手酷い拷問と処罰を受けた末、その土地での商いを禁じられる。

蟲使いのネットワーク

蟲使いたちは、彼らが人々に忌み嫌われることへの反動か、はたまた彼らが人よりも「蟲」に近いことへの現れか、蜂や蟻に似た集団構造と情報ネットワークをいつからか造り上げた。

「カシラ」と呼ばれるリーダーを頂点に、小集団を統率する「マトメ」を間に配した彼らのネットワークは、一国から一州の範囲の蟲使いに対して強い影響力を持つ。

たいていの場合、このネットワークは内部での情報の交換や、何らかのトラブルに際しての意志の統一、新種の蟲に関する研究の時のみ機能し、そのほかのときには比較的ルーズなものだが、いくつかの点においては明確なルールが存在し、それを破った者に対しては厳重な刑罰も用意されている。

ある記録によれば、

「カシラの命に反したるもの、マトメの命に反し、カシラがそれを許さなかった者はオトシ

決められた期日にササゲ（定められた額の上納や使役の義務を果たすことであり、通常は半年～1年に1回のみ）を行なわなかった者はハガシ

カシラに無断でナワバリの内で商売を行なった者はトドメ

共同の「巣」の中の蟲を勝手に持ち出したり、殺したり、喰ったりした者はサキアゲ

カシラに無断でナワバリの中に巣を作った者はシナセ

上記のごとき刑罰が、捕らえられた蟲使いに

カシラ　団十郎
南望州総見国一帯の「カシラ」。
野心にあふれ、名代とのつながりも深いという。

カシラ　団十郎の庵
総見国、三野辺大山の奥深くにある蟲使いたちの「巣」の中心。カシラの団十郎だけは洞窟などではなく、このように庵を構えている。

は科せられることになるという

こういった規則はカシラごと、「巣」ごとに少しずつ異なるものだが、基本的にはどの土地へ行ってもそう変わることはなく、一般人との商売に関する規則と、「巣」の共同財産である蟲の扱いに関する規則はどこへ行っても見ることができる

これらの刑罰は蟲使いの命を奪うためのものではなく（もちろん、刑の途中に死んでしまう場合も多々あるのだが）、どちらかと言えば蟲使いとしての能力を奪い、封じるという性格が強い

刑罰を受けた者は、たとえ蟲使いとしての能力が残ったとしても、二目と見られぬ面相に成り果て、どの土地へ行っても受け入れられることのない「ハズレ」となるのである。

通常であれば、ほかの土地に移った蟲使いは、その地のカシラに届けることで簡単に「巣」に属することができるのだが、ハズレの場合はその土地を離れたとしても蟲使いの「巣」に属することはできない。それどころか、蟲使いたちの間で白眼視され、無視されるだけならまだしも迫害され、石を投げられる存在になってしまうのである

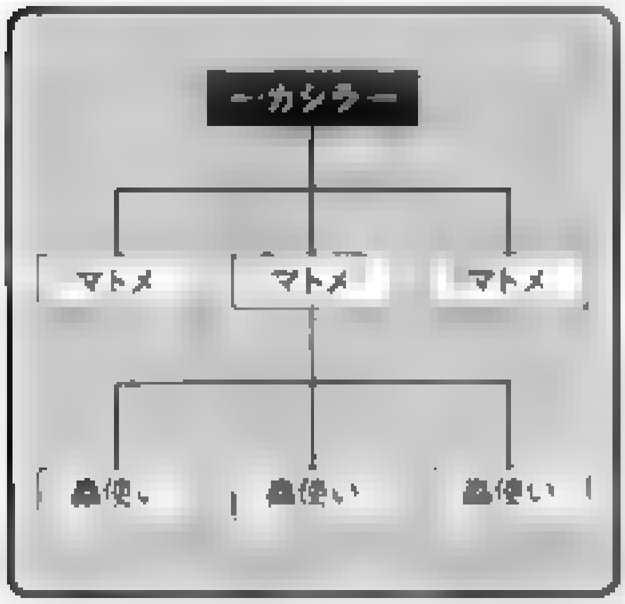
蟲使いの扱う蟲を生かすためには、特殊な餌が必要な場合も多い。「巣」からはじかれれば そういったものを手に入れるのはほとんど不可能に近く、つまりはハズレとなることは蟲使いとしての「死」とほぼ同義なのだと言えよう

ただし、刑罰を受けずに済む方法もある。罪を犯したことが知れてのち、「月の巡りの一回り」の間、処罰を受けずにいられれば、彼の罪はなかったこととされ、ハズレとならずに済むという

ハズレとなった蟲使いは、ネットワークの恩恵も制約も、もはや受けることはない。そのためハズレとなったあとも蟲使いとしての能力を失わなかった者は、各地を渡り歩き、裏社会でその腕前を振るうようになる場合が多く、以前は取り立てて目立つところのなかったものが、ハズレとなってから頭角を現すといった話も聞かれる

彼ら、ハズレの独自の組織やネットワークが存在しているといううわさもあるのだが、事実であるのかどうか、真偽のほどは謎に包まれたままである

また、カシラの多くは自らの体に蟲を多量に棲まわせる事によって人間を捨て、蟲そのものとなることを禁じている。かつてそれが元で起こった蟲使いへの弾圧と虐殺が原因であり、蟲と化した蟲使いは発見されしだい蟲使いの手で抹殺されることになるのだが、蟲を愛するがゆえに蟲そのものになってしまう者は、今でもちらほらと存在するという



ハズレ

蟲使いとしての禁を破り、刑罰を受けた者は以後、ハズレと呼ばれ、ほかの蟲使いたちに相手にされなくなってしまう

そのほとんどは、彼らの持つ蟲使いとしての能力までも奪われてしまうことになる

それでも蟲に対する愛情が失われるわけではないので、大半は自身の能力や、知識を生かした仕事を選ぶことになるのだが、彼らの風貌ゆえ、人々に受け入れられることはほとんどない

諸刑罰覚書

以下、禁を破りし蟲使いに対する処罰の数々である。これら刑罰を受けし者ども、以後ハズレと呼ばれ、いかなる巣、集落に属することも認められぬとす。

オトシ：強力な蟲下しの薬にて、その身に飼いたる蟲のすべてを落とす。死んだ蟲は蟲使いの体内で腐り始め、腐れ病はやがて蟲使い自身の身肉に移る。

ハカシ：火責め、水責めなどして、蟲使いの体内より蟲を無理矢理に追い出す。逃げ出そうとする蟲は蟲使いの肉を食い破り、対外へ出てから焼け死に、あるいは溺れ死ぬ。

トトメ：ムロ（蟲を育て、あるいは新種の蟲を研究するために用いられる小洞窟）へと蟲使いを閉じ込め、月の巡りの一回りの間そのままにしておく。エサを求めた蟲が体内より宿主の肉を食り食う。

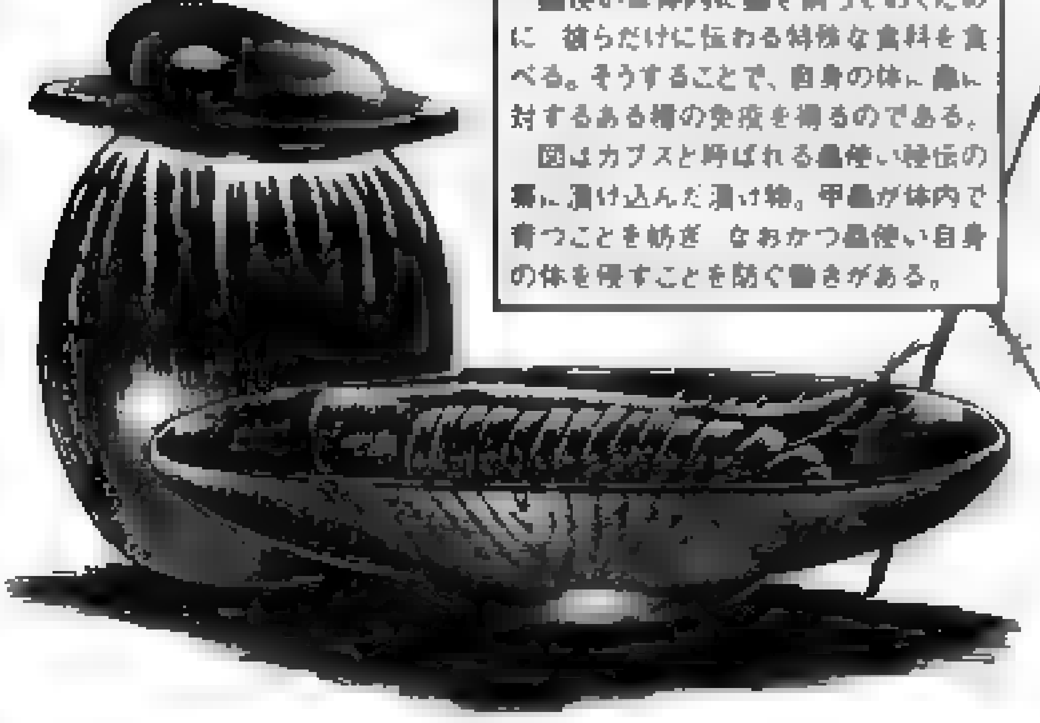
サキアゲ：蟲使いの体全体をテンを用いて切り刻み、ハサミで体中の蟲をつまみ出す。傷口は蟲殺しの薬をすり込んだあとに治療役がふさぐ

コロシ：早タルに蟲使いを漬け込み、体中に蟲殺しの薬を染み込ませる。以後、蟲使いの体は蟲が住み着くことはおろか、近づくことさえない毒素の塊となる。

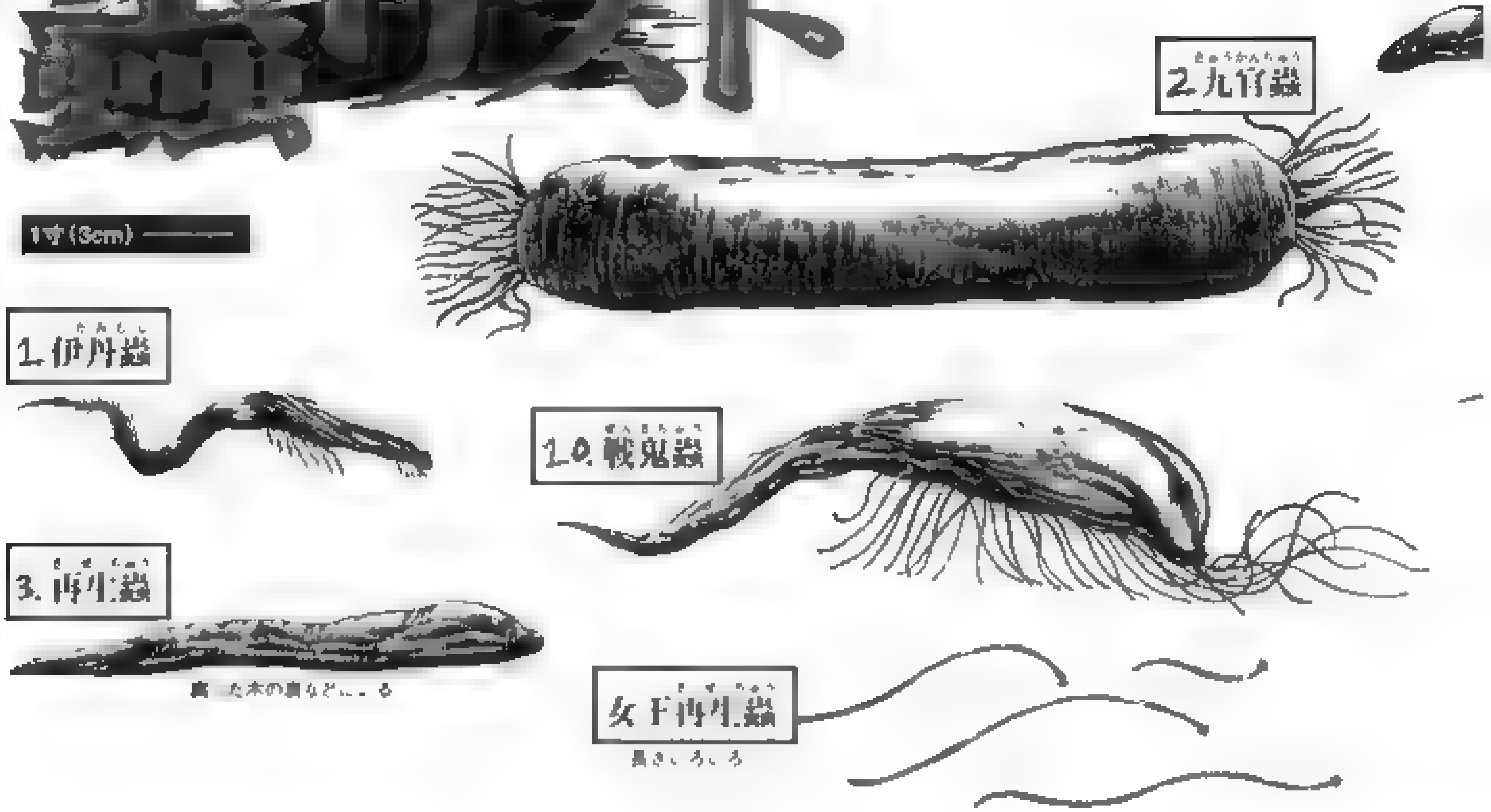
特殊な食料

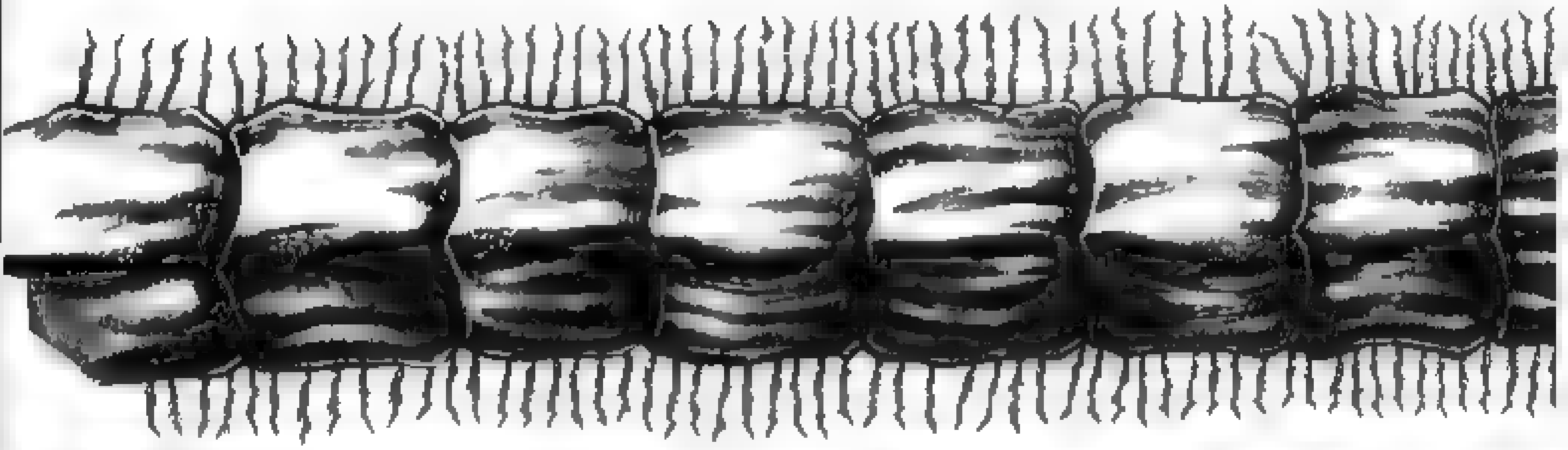
蟲使いは体内に蟲を飼っておくために、彼らだけに伝わる特殊な食料を食べる。そうすることで、自身の体に蟲に対するある種の免疫を得るのである。

図はカブスと呼ばれる蟲使い秘伝の薬に漬け込んだ漬け物。甲蟲が体内で育つことを防ぎ、なおかつ蟲使い自身の体を侵すことを防ぐ働きがある。



蟲リスト





蟲リストの見方

1. 伊丹蟲

15/3

活力を【体力】の3倍で算出する。

生物の神経系の一部に寄生する蟲で、人間の痛覚神経を破壊する。伊丹蟲の宿主は、痛みを感じることができなくなってしまうが、そのかわり"活力"を【体力】の3倍で算出できる。

2. 九官蟲

強度1ごとに4/強度

一度聞いた音を再生する

のどに寄生する蟲。九官蟲を寄生させれば、自由自在の声色を駆使することができるのみならず、一度聞いたことのある音ならばかなり正確に再現することができるようになる。

その音にだまされないためには、九官蟲の強度を難易度にした【知覚】<観察>の判定などに成功しなければならない。

九官蟲の宿主は、刺激的な食べ物を食べてはいけない。熱すぎる食べ物や辛すぎる食べ物は、九官蟲を死滅させてしまうので注意

3. 再生蟲

強度1ごとに5/強度+2

強度ごとに再生ポイントを5ポイント得る。

非常に生存本能の強い蟲で、自分たちの巣(人体)が破壊されるとすぐさま傷をふさごうとする。

再生ポイントを1ポイント消費するごとに、負傷ゲージを1つ回復することができる。なお、死亡ゲージを癒すことはできない。

再生蟲の投与コストは、蟲を体内に永続的に飼っておく場合にのみ必要であり、傷を癒すための一時的な投与にはコストは必要ない。使用した再生ポイントはいったん減少するが、1日につき1ポイントの割合で回復してゆく。

<蟲術>を持っていない相手に対する投与の場合、再生ポイントは回復せずに、逆に1日につき1ポイントずつ減少していく

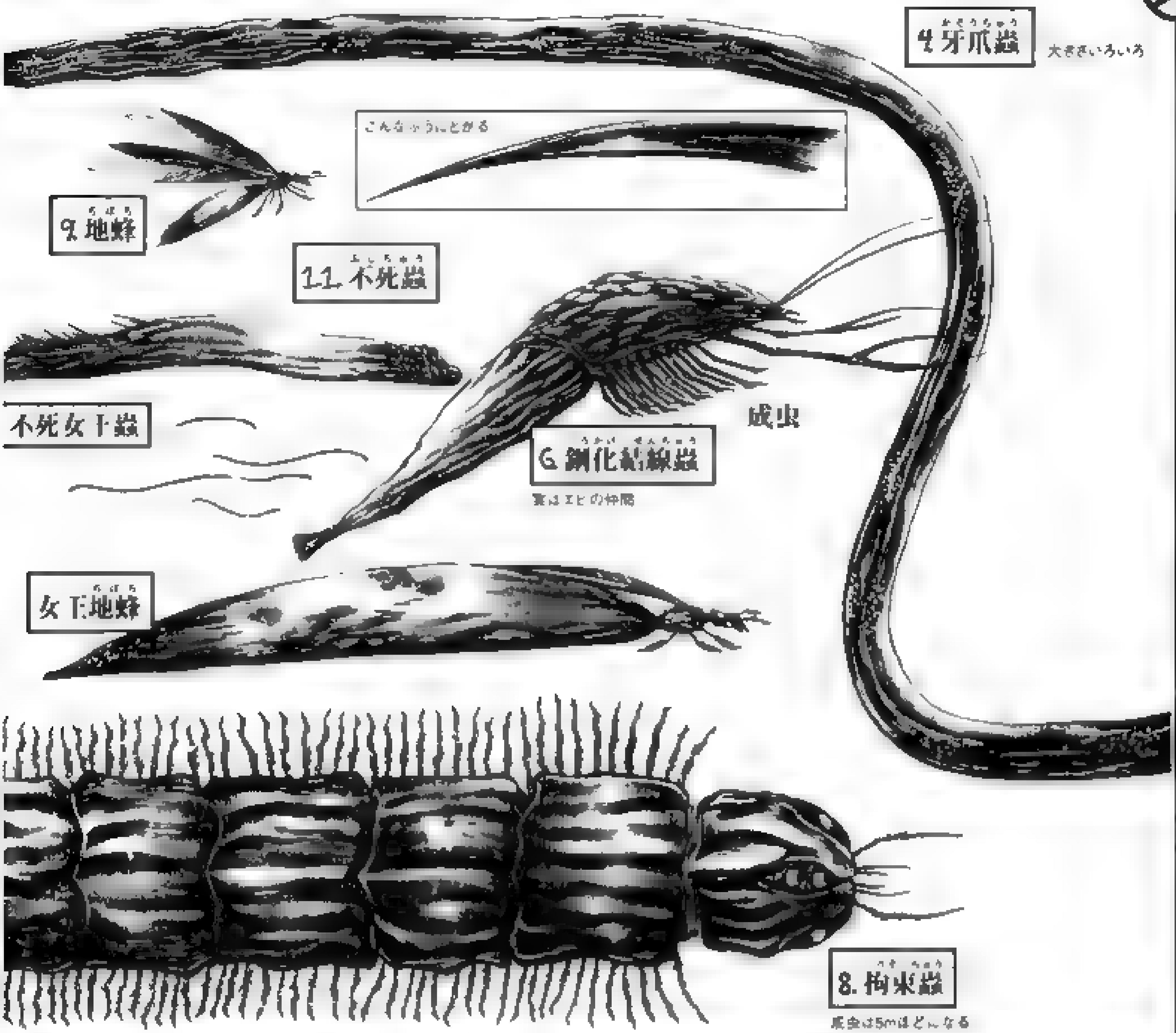
再生蟲の餌は、腐りかけた肉にわくある種の蟲である。永続的に寄生させる場合には、このような物を1週間に1度以上は食べる必要があり、もし食べなかった場合は、1日につき1ポイントずつ再生ポイントが減少する。

4. 牙爪蟲

強度1ごとに5/強度+3

たいへん臆病な蟲で、危険が近づくと全身を金属のように硬化させる性質を持つ。蟲使いが改良したものも牙爪蟲と呼ばれるため、さまざまな形態や性質を持つ亜種が確認されている。

硬化した牙爪蟲を武器として使用する場合、強度をそのまま武器修正として扱ってかまわない。



（付与コスト／発見難易度）

5 甲蟲（はがねむし）

強度1ごとに2／強度＋2

甲蟲は、宿主の皮下に棲み着き、極細の糸で巣を張る蟲である。巣は、しなやかでありながら硬く、強刃の一撃にも耐えうるほどである。この蟲の巣から取れる糸は、絹子のつむぎ糸として珍重されており、各地で高価で取り引きされてもいる。

蟲使いたちは、ある薬品に漬かった食物を食べることで甲蟲の卵を殺し、皮下に巣のみを残す技法を発見した。このようにして体内に巣を張った蟲使いは、強度1ごとに活力を＋1できる。

また、甲蟲の糸は強固にしてしなやか。より合わせればヨロイすら編み上げることができるほどの強度を発揮する。加えてこの糸は、気の伝導性がきわめて高く、気の扱いに長けた者ならば自在に糸を操り、恐るべき武器とすることすら可能なのだ。

武器として扱う場合、武器修正は＋2である。

甲蟲の餌は、新鮮な野菜や果物であり、宿主はなるべく1日に1度は、野菜を食べる必要がある。また、甲蟲が産む卵を殺すために、1週間に1度以上は、カブスと呼ばれる蟲使い秘伝の漬物を食べなくてはならない。もし、これを1か月以上怠ると、孵化した甲蟲に蟲使いの肉体が食い破られることになる。

6 鋼化結線蟲（うかけっせんちゅう）

強度1ごとに10／強度
［敏捷］を強度分上昇させる。

鋼化結線蟲は、蟲使いが長年にわたる交配と改良の結果、その習性を幼生固定させたもので、ふだんは脳漿内で冬眠状態になっている。

宿主は、瞬黄の粉末を鼻腔から吸い込むことで鋼化結線蟲を覚醒させる。覚醒した蟲が分泌する特殊な神経毒は、一時的に宿主の神経伝達速度を飛躍的に跳ね上げ、その結果として宿主は常人を上回る速度で動けるようになるのだ。

毒は、［体力］ラウンド（分）経過すると強度と同じダメージを強度と同じラウンド（分）の間、宿主に与える。この間は、鋼化結線蟲の再起動はできない。

なお、鋼化結線蟲の効果は、同時に複数の効果（蟲の強度）であり、再寄生を行なっても強度は上昇せず、寄生している中でもっとも強度の高い鋼化結線蟲の効果だけが発揮される。なお、覚醒は行なわれるので毒のダメージは合計して算出する。

例えば、強度4と2の鋼化結線蟲を寄生させている場合、判定に足せるサイコロは4つだが、毒のダメージは1ラウンド目が6、2ラウンド目が6、3ラウンド目が4、4ラウンド目が4となる。

7 心眼蟲（しんがんちゅう）

強度1ごとに10／強度

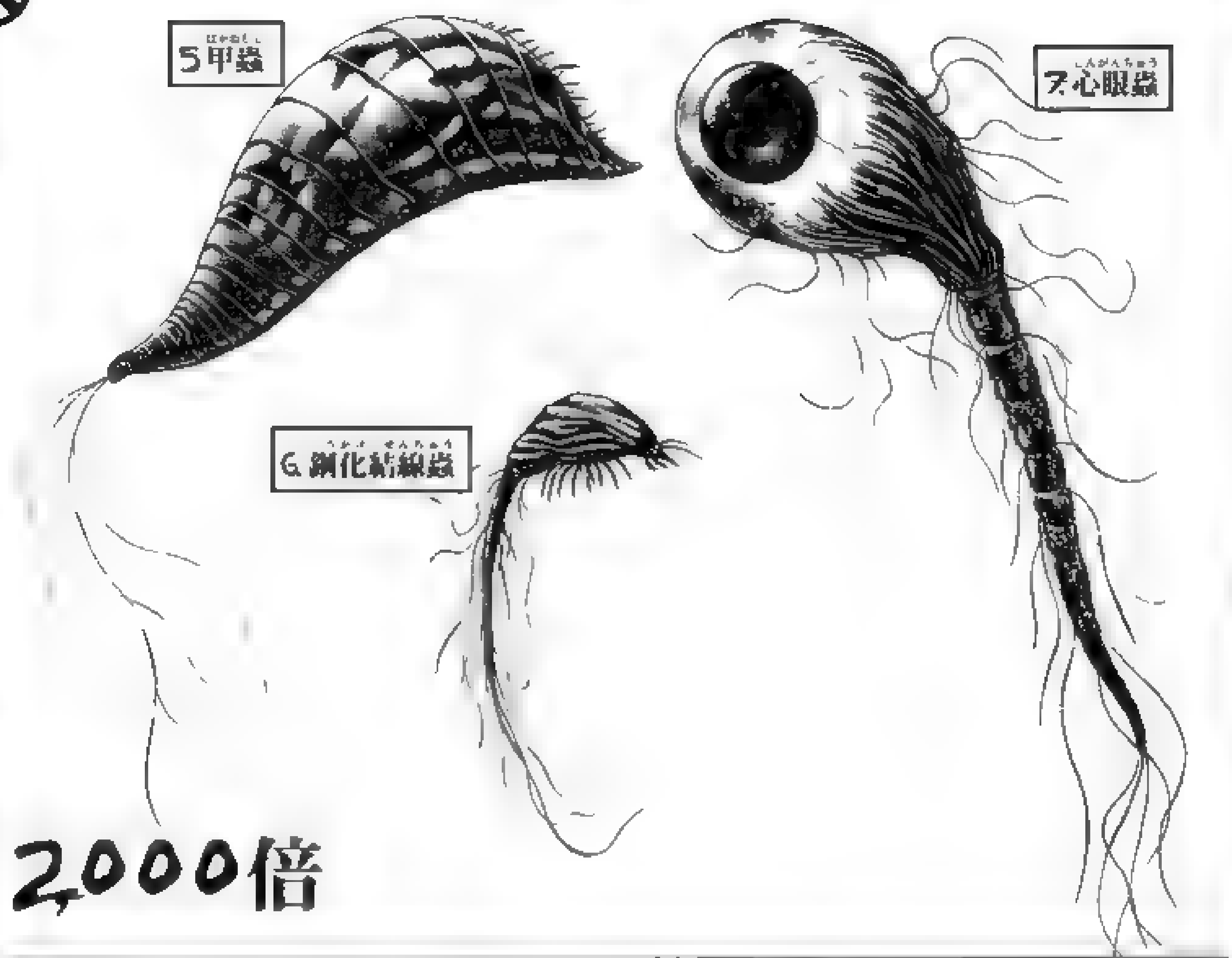
心眼蟲は、本来湿地に棲む三ッ目ガエルに寄生する蟲である。かつては、額の第三の目は、三ッ目ガエル自身の器官だと思われていた。

人体に心眼蟲を付着させると、心眼蟲は液化した状態で宿主にもぐり込み、成長を開始する。

やがて宿主の視神経に結線した心眼蟲は、自分の見た風景を宿主にも見せるようになる。

視界の切り替えは、宿主の任意で行なうことができるが、神経への結線および視界の切り替えに慣れるまで1週間ほどが必要となる。

体が心眼蟲に慣れてからは、［知覚］が強度分上昇する。



8. 拘束蟲

1匹につき15／3

宿主の口腔内などに潜む巨大ムカデ。
卵の状態で飲み込まれたそれは、およそ6か月のうちに全長5mほどにも成長する。
成蟲は、その体長と無数の脚足を使用して、喰い締みつき、麻痺性の毒を犠牲者に与える。
毒を受けた犠牲者は、これに抵抗するため、困難度2の【体力】<耐性>判定を成功させなくてはならず、失敗した場合は5ラウンドの間麻痺してしまう。
拘束自体から逃れるためには困難度2の【体力】<運動>ロールが必要となる。
拘束蟲の餌は、動物の肉であり、新鮮なほど良いとされる。蟲使いは拘束蟲1匹につき一握りほどの肉を毎日食わせなければならない。

9. 地蜂

強度1ごとに3／強度

地蜂を寄生させた蟲使いは、はた目にもそれとわかるほどの「変貌」を遂げる。地蜂は体内に巣食うと、その場所に大きな「巣」を作るため、外からでもはっきりとわかるほど、体の一部が盛り上がってしまうのである。
巣を作った地蜂を、宿主たる蟲使いは飼い馴らし、命令に従って敵に襲いかかるようにすることができる。
飛び道具として扱った場合、武器修正は強度の半分、射撃は強度と同じ。射程は10mである。

10. 戦鬼蟲

60／特殊

宿主の脳髄に寄生する最強、最悪の寄生蟲。
宿主に危機が迫ると殻を割り、触角を突き出して身構える。触角が殺意を感じると、戦鬼蟲は全身に興奮情報を伝え、宿主を変貌させる。
その戦闘能力はすさまじいものだが、同時に宿主には戦鬼蟲に自我を奪われる危険も存在する。変貌の際に、宿主は困難度3の【心力】<意志>か、困難度4の【心力】<意志力>の判定に成功しなければならず、この判定に失敗すると、変貌した宿主は周囲に動くものが、なくなるまで盲目的に戦闘を続けることになる。
変貌中の宿主は、戦鬼蟲によって以下の能力を得る。

【敏捷】を使った判定に+4
【知覚】を使った判定に+6
再生能力（再生ポイント20）
活力に+10
武器修正+4の電撃（<射撃戦闘>で判定）
武器修正+6の手の鉤爪
武器修正+3の足の爪
強度2の酸（あらゆる物を溶かす）
その他

戦鬼蟲は野生する蟲ではなく、蟲使いの秘術によって作り出される蟲である。その作成方法は蟲使いたちの秘伝とされる。
戦鬼蟲自体は直接の餌を必要としないが、宿主は非常な空腹感に襲われ、1日に2人分の食料を摂らねばならない。

1. 不死蟲

50／特殊

蟲使いたちの伝説、それが不死蟲である。
不死蟲はその宿主が傷を負うと、宿主の望むと望まざるとにかかわらず傷口に集まり、肉体を修復し傷をふさいだあとに死んでゆく。その回復力はすさまじく、同じような能力ではあっても、再生蟲とは比べものにならない。不死蟲の能力は、ほかの何者にも不可能な「死よりの帰還」をも可能とするのだ。
負傷が癒されるまでにかかる時間は、宿主の【体力】に左右される。以下の表を参照。

（不死蟲が癒しにかかる時間）
軽傷 3－【体力】分
重傷 5－【体力】分
致命 10－【体力】分
死亡 15－【体力】分（ラウンド）
計算で結果が0以下になった場合、傷はすぐさま一瞬で癒される。戦闘中であったなら、ラウンドの最初に回復。

このように強い能力を持つ不死蟲だが、発見が非常に困難であることのほか、いくつかの理由で敬遠されてもいる。
その中でももっとも大きな理由は、この蟲の宿主となるのは非常に危険、かつ困難であるということだろう。不死を与える不死蟲だが、実はそれ自体が猛毒である。この毒素に耐えきれるか、または毒素に対する免疫があったかどうかを判定するために、不死蟲を身に宿そうという蟲使いはサイコロを2個振り、6のゾロ目を出さねばならない。
うまく行けば何事もなく不死蟲は体内に棲みつくが、失敗した場合には蟲使いは「出来損ない」と呼ばれる醜い化け物に変じてしまうのである。「出来損ない」となってしまった蟲使いは、毒と変身の苦痛によって精神を崩壊させ、そのまま暴れ出すことが常だという。無限の回復力はそのままに暴れ狂う化け物を退治することは困難を極めるだろう。
判定の際に6以外のゾロ目が出た場合には、「出来損ない」に変じはしたものの、その精神は正気を保っていられたことになる。
首を切り落としても、傷口を合わせれば再生するほどの能力を持った不死蟲を入れた人間を殺すには、焼き殺すか、蟲使い秘伝の薬を使う以外に手はないという。

COLUMN 蟲使いのロールプレイ

＜蟲術＞技能を持つこと、アーキタイプで言えば“蟲使い”と“蟲サムライ”が蟲使いの類に入るが、“蟲サムライ”はサムライの色がかなり濃く、蟲使いといったイメージはあまり強くはない。

その他のアーキタイプや、フルスクラッチキャラクターがキャラクターメイク時に＜蟲術＞を取得したとしても、「蟲使いらしさ」を前面に持ってこないかぎりは＜蟲術＞は添え物としての役割程度しか果たさないであろう。

それでは「蟲使いらしさ」というのは、いったい何だろう？　《感情：蟲への愛情》という因縁、体に蟲を棲まわせているゆえの【共感】能力値の低さ、もちろん蟲使いを助ける多種多様な能力の「蟲」……そのあたりが「蟲使いらしさ」だろうか。

さて、“蟲使い”をプレイするに当たって気をつけたいのは、まさにその「蟲使いらしさ」をどううまく表現していくか、という点につきる。サムライが「サムライらしさ」を、陰陽師が「陰陽師らしさ」を演じることに重きを置くのと同様である。

《因縁、蟲への愛情》を表現するために、傍目には気持ち悪く映る蟲たちに語りかけ、それを愛でる。

共感の低さを演じるために、他人事には無頓着に接する（あるいは、そもそも他人との接触を好まない）。

そして、さまざまな場面で、その身に棲み着いている便利な蟲たちの能力を利用する。

「蟲使いらしく」ロールプレイするのは、実はさほど難しくはないのかもしれない。

しかし、ここに微妙な問題が生まれる。上記した「らしさ」は、そのどれもが人のつながりの中ではマイナスに働き得るということだ。《蟲への愛情》という因縁は蟲使いに人を見なくさせ【共感】の低さはさらにそれを助長しそして、蟲使いの愛するさまざまな蟲たちは、一般人にとっては気味の悪いものでしかなく、心を開こうとする蟲使いの前に、大きな壁となる。

プレイ中、ほかのPCたちから孤立してしまう可能性のもっとも高いアーキタイプが、この“蟲使い”なのである。

ならば、どうするべきなのだろうか？　その回答は、実のところ驚くほど少なく、かつ消極的なものでしかない。

「それでも、蟲使いらしく生きる」

人々に疎んじられつつも、自らはそれに気が付かない哀しい蟲使いを演じるのも悪い選択ではない。ただし、マスターや他のプレイヤーとの相談の上で、シナリオ本来の流れを断ち切らないように注意しなければならない。「蟲使いらしく」あろうとした結果、プレイを中断させてしまう蟲使いは多い。

「他人に共感するプレイを心がける」

ロールプレイングゲームがコミュニケーションのゲームなのであれば　他人に共感しない“蟲使い”は、その根本に背いていることになる。共感の「あまりうまくない」蟲使いがしだいに人の間で生きることをおぼえてゆく…

そういった方向を模索することは、一つの正解だろう。

「あまり気にしない」

難しいことを並べ立てては見たが、実は、そういった選択もないわけではない。

背景を読めばわかるとおりに、アーキタイプの蟲使いは生粋の蟲使いではなく、いわば蟲使いの間でもアウトロー的な存在である。旅の蟲使いに蟲術を教わったという背景のおかげで、アーキタイプの蟲使いは「巣」の規則やしがらみからは比較的自由。旅の商人などと同じく、縄張りの中で商売をしないかぎり、地域の蟲使いの規則には縛られずに済む。そういった意味では、アーキタイプの蟲使いは、これまでのページで解説してきた蟲使いたちとは少々異なっているのかもしれない。そう、もしかすると、彼は通常の蟲使いよりも、ずっとずっと、人間らしい感情を持っていてもおかしくないのだ。

蟲への愛情もないわけではないが、それよりも戦火で村を焼かれた悲しみ、家族や、仲間を渇望する気持ちを強く前面に押し出したプレイを心がけてみるのも悪くない。

人々から嫌われ、疎んじられながらも、純粋な心を保ち続ける優しき異形。

そういったロールプレイを心がければ、蟲使いはきっと、物語の主役になれるほどに魅力的なキャラクターになるはずだ。

法師 HOSHI

「民草には、絶対的なものが必要なのだ。
死への恐怖すらも失わせる絶対的なものが……」
鳳凰宗教主　堂按

鳳凰宗総本山
鳳凰寺

天羅の仏教

仏教とは何か。そんなことは、ゲームのルールブックなどで扱うものではない。それに、ほとんどの人は、そんなことに興味はないだろう。ここでは、仏法の始まりと現在の天羅での宗教の状況について述べるにとどめようと思う。

天羅においても仏教の始まりは、西方の国である天竺と伝えられている。もちろん創始者は菩提樹の木の下で悟りを開いたシッダルダ、すなわち仏陀である。大日如来、釈迦如来など崇拝される仏像もなじみ深いものばかりだ。主だった仏教説話や経典などもすべて天羅には存在する。

宗派の数は、数百とも数千とも言われている。本項では、その中でも三大宗派と呼ばれている鳳凰、閃仙、明蓮の三つに絞って解説する。

天羅では、仏教が主流の宗教である。当然のことだが、天羅においても土地神などの地域信仰や共同体のみに存在する限定的な宗教というものは存在している。だが、神宮家が認め、その布教に力を貸したのは仏教(特に鳳凰宗)のみである。

ここで重要なのは、神宮家もまた神道という宗教を奉る祭司の一族だということである。しかし、神道には神宮家以外に信者はいない。布教という概念も持たないので、新たに信者が増えることもない。地鎮祭、雨乞い、結婚式などの祭事は執り行なうのだが、祭司たちは民草の信仰をなぜか必要としない。

鳳凰宗第二十八代大僧正
蒲生堂按(がもうどうあん)

天羅の仏教を語るなら、彼について語る必要がある。信徒数3〜4百万を誇る天羅最大の宗[illegible]いに立つ男にして、参加の名代であるこの蒲生堂按こそ、天羅で最大の権力を持つ個人である。

鳳凰宗は、天羅全土に数百の寺領を持ち、その全面積は並みの名代数名分を超える。僧兵に守られた寺領は、宗教的威光もあって無視できない戦力として名代への圧力となっている。また、彼は政治にも指導力を見せており、彼が大僧正の座について以来、寺領は増加する傾向にある。こういった彼の権力志向を、いく人かの名代は危険視している。しかし、彼は神宮家に対しては恭順を示しており、神宮家との個人的なつながりも密接であるため、表立って敵対を表明する名代はいまだいない。

蒲生堂按

体 6　敏 5　覚 5　知 8　心 9
共 7　活力 12　霊力 34
<法術>上級　<神術>中級
<話術>上級
<帝王学>上級

僧としての墨仙と明蓮導師

墨仙宗の創始者墨仙、明蓮宗の創始者、というのは正確ではないかりである明蓮導師 この二人は共に鳳凰宗の高僧であった。では、存命中の彼らはどのような人物であったのだろうか?

「彼 墨仙は、厳しい男じゃったよ。何事にもな これは、墨仙の師匠であり、鳳凰宗の 二代目大僧正であった緑徹が墨仙を評して言ったことばである。墨仙は、苛烈な人柄をもって知られていた。彼は、激しく戒律を否定し、寺や請箏を否定し、ひいては仏法それ自体をも否定し始めた。悟りに至る道は、純粋に個人的なものだと彼は説いたのである。

一とおり否定したところで、彼は自らをも否定し始めた。それは、凄絶な苦行の連続であった。とある墨仙僧は、その"とき"についてこう語った。

「罪多の命を奪ってまで生きる価値が、自らにあるのか? そして人を"救う"などという傲慢が許されるのか? そう思われたんじゃろう その果てに、彼は大悟して下山した。それが墨仙宗の始まりである。彼が何を悟ったのかそれは定かではない。なぜなら、彼の教えを継いだ弟子は、彼がそうしたように、まず師匠を否定してしまったからである。

明蓮導師は、墨仙とはまるで違って柔和な人物であり、多くの弟子に慕われていた 彼のことばは、経典に記され、ほとんど残っている この経典こそ明蓮経であり、明蓮宗唯一の経典となっている。

彼は、自らよりも人々を救うことを第一に考えていた。彼の一生は、仏法を構成するもっとも明瞭なもの。すなわち、人を救う法は何か? その探求であった 法は、救いを求めるすべての者たちのためになければならない」彼は常にこう言っていたという。

彼の事業は、弟子たちに受け継がれ、彼の死後数十年たって明蓮経としてまとめられた。

明蓮経は、人々が救われる道について説き、その神髄は、南無明蓮護摩 このたった6文字に示されるとした これを繰り返し唱えることで人は救われるのだ 明蓮経は、若手の僧と市井の人々の間で爆発的な人気を呼んだ。

その後、しばらく弾圧を受けるが、教えが死ぬことはなく、地方を中心として人気は高まる一方である。

三大宗派の本尊

三宗派は、いずれも最大宗派である鳳凰宗から別れたものであるが、その性質、本尊などさまざまな点で異なっている。その違いについて簡単に述べておきたい

鳳凰宗は、最高本尊として大日如来を置いてさまざまな仏(寺ごとに本尊は異なる)を奉っているが、現在は五大明王(不動明王、金剛夜叉明王、軍荼利明王、降三世明王、大威徳明王)を中心とした明王信仰が盛んである これは、現大僧正である堂桜が、明王信仰の寺の出身だからである

墨仙宗は、基本的に寺を持たず、本尊も持たない。その点を踏まえて、あえていうなら、太陽の化身たる大日如来であろう。墨仙宗はどちらかというと自然物崇拝 特に山岳信仰に近いのである 何にせよ「悟り(解脱)への道は個人的なものだ」とする墨仙宗に 決まった形などありえない

明蓮の最高本尊は、釈迦如来と阿弥陀如来と弥勒菩薩である。人々は現世の救いを釈尊に求め、死後の幸せを阿弥陀如来に祈る そして生まれ変わった未来での救いを弥勒菩薩に祈るのである。明蓮宗の人々は「南無明蓮護摩」という経文を繰り返し唱える。「南無明蓮護摩」は明蓮経に帰依し、護り奉るといった意味である。明蓮経は、人が究極的に救われる為の法なのだから、それを護り奉るのなら救われるのである。

法力とは?

法力とは、<法術>技能を持つ者に与えられる魔法的能力である。当然ながら、ほとんどの僧は、<法術>を持っていても法力を持っていない。いや、正確に言うなら法力を持ってはいても、普通の僧侶の能力値は多くて3ぐらいで 実効レベルに高めることができないのである

法力には、さまざまな種類があるが(P132参照)、宗派を問わず、同じものが使える。しかし、法力の評価に関しては、おのおのの宗派によって異なっている。鳳凰宗では、法力僧(法力を持つ僧をそう呼ぶ)は、総本山へ集められるため、基本的に末寺には、法力僧はいない これは 宗派による法力の効率的な管理、という目的のほかに法力の使用を宗派の判断(布施の大小)とするという目的がある。法力は、名代などから多額の布施を引き出すための有効な手段なのである

墨仙宗は 山野での修行の成果か、法力僧の割合が比較的高い。もっとも、僧侶を一元的に管理するような組織が存在しないため法力を持っているかどうかは個人的な問題になってしまう もちろんそれをどう用いるかなどはさらに個人的な問題なのだ よってこその法力僧は墨仙宗の名を語る

明蓮宗では 法力を持つ とは 人々を救う力を持っているということになるので 積極的な使用を求められる。しかし、現世で人を救うのは釈尊のみである、とする一部の明蓮原理主義的な僧侶などは、法力僧の存在を疎ましく思っているようだ

法力には、個人的な能力(P132参照)のほかに儀式を用いて行なう以下のものがある。特に明記されていないかぎり、これら修法は鳳凰宗でしか行なわれない。

太元帥法
とんでもない規模で行なう、国家守護 敵調伏の修法で 正月に鎮護国家のために行なわれる。

孔雀経法
無病息災や雨乞い 邪気払いなどのために行なわれる。墨仙宗でも行なわれることがある。

調伏法
不動明王に対して怨敵調伏を願う。

鎮宅法
地の諸神を鎮める。いわば法術版の「地鎮祭」である。明蓮宗でも行なうことがある。

如法延命法
普賢延命菩薩に対して長寿延命を願う。名代に対して行なうことがある。

荼吉尼天秘法
荼吉尼天の力を借りて行なう修法だが その詳細は秘密である。

摂兵人秘法
七代の運を一代にして使い切ると言われる謎の儀式。効果は不明。

大黒天法
「行なった者は効果を他人に教えない」とまで言われる秘法。

護法童子法
験力法師と呼ばれる特殊な法師だけが用いる法力(P135参照)。

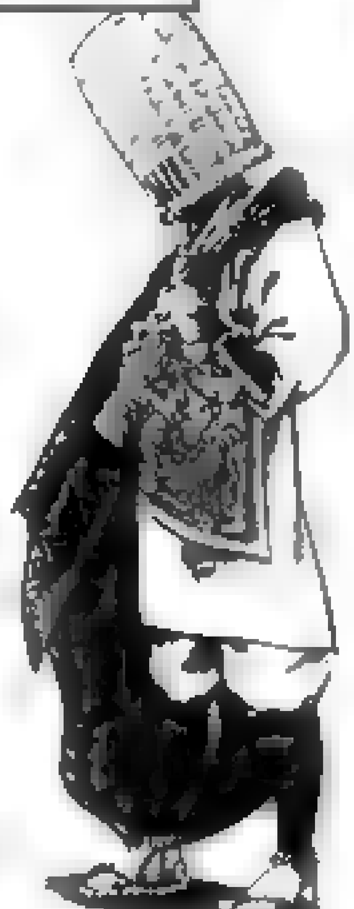
求聞持聡明法
天才的な記憶力を与える。

鳳凰宗

尼

女性の僧侶である。宗教であるので、性差別はないはずだが、やはりそれは建て前というものである。

高い位に登る尼僧もいないことはないが、男女比を考えると非常に少ない。



虚無僧

虚無僧は、経を唱えるかわりに笛を吹く。人々を教化するために全国を行脚しているのだが、関所や寺院でさまざまな特典があるため、偽者やエセも多いのが実状である。

一般的な鳳凰宗法師

一般的な鳳凰宗の法師は、左図のような格好をしている。僧侶としての格があがると袈裟や衣が華美になる。こういった最近の傾向に対して異を唱える僧侶もいるにはいるが、きわめて少数である。

天羅最大の宗派

鳳凰宗は、数百万の信徒を持つ、天羅最大の宗教である。この宗教団体は、総本山として華加という国をもち、天羅各地にも大小さまざまな寺領を持っている。それら寺領の守護のためと称して軍事力も有しており、近隣の諸侯ににらみを効かせている。鳳凰宗の兵は、宗教的結束と忠誠から各国の大名にとっても無視できない勢力となりつつある。その上、現在の大僧正蒲生堂按は、何の目的があってか兵力を拡大させる方針であり、彼の創始した護法僧(サムライ法師)の戦闘力は、並みのサムライを凌駕している。

鳳凰宗の教義とその歴史

鳳凰宗の目的は一つ。「衆生(生きとし生けるもの)の救済」である。救済を実行するための組織、そう鳳凰宗は定義されているのである。では、鳳凰宗はどのような思想で目的を達成しようとしているのだろうか?

鳳凰宗では、生あるすべてのものは、その内に仏性や悟りといった大宇宙の真理をすでに持っているとしている。しかし、仏ではないわれわれは、その身に持ったさまざまな罪業や煩悩のために、悟りに気づくことができないのである。そこで、われわれは仏法の実践をつむ必要があるのだ。仏法を通して仏性を知り、悟りを開き大宇宙の真理を知ることができる。そしてすべての人の目が開かれた、その時こそ仏法に約束された完全世界が、この地上に現れるのである。

鳳凰宗の教義は、大体このようなものである。この教義の中で目指すところとして何度か「大宇宙の真理」ということばが出てきている。この「大宇宙の真理」とは何だろうか? 鳳凰宗ではこの真理を「自らの中に宇宙(世界)があり、宇宙(世界)の中に自分がある」ことを理解することだとしている。そして、この真理を得るために宗教的実践、すなわち鳳凰宗への帰依が有効であるとして勧めている。

こういった思想基盤を持った鳳凰宗は、より

多くの人々の目を開かせるために、政治力を求めることになる。俗世の権力と衆生の救済、一見すると矛盾しているように思えるかもしれないが、そんなことはない。より多くの人々の目を開かせるためにも教団の拡張は絶対に必要なことだったし、罪業の軽減や煩悩の抑制といった内省を促すためには、まず生活の安定が必要だったのである。人々の生活を安定させる、そのためにもっとも有効な手段は、権力を手に入れることだったのだ。

鳳凰宗中興の祖にして初代大僧正道[illegible]は、その相手として神宮家を選んだ。神宮家と接触する(配下に入るといってよい)ことに反感を持った僧侶は多かったが、特定の名代の支配下に入らず、大陸「公認」宗教という肩書きを得た鳳凰宗は、10年ほどで以前の10倍近い勢力を持つに至ったのである。しかし、急な勢力の拡大は、教団の不統一性も同時に持たせることになった。

本山から離れることで法の解釈に対する独自性が生まれ始めたのだ。特に教化のために土地神などを積極的に取り込んだ辺境などでは、こういった動きは顕著であり、すでに別の宗教といってよいものまで存在する混乱ぶりであった。

大きくなりすぎ、一部では権力を得たことにより、腐敗まで始まっていた。鳳凰宗は、その内部に大きな矛盾を持ち始めていたのである。

[illegible]仙宗の創立は、ちょうどこの時期である。[illegible]仙が否定した宗派の影には、このような腐敗が生まれていたのである。

本山の建立は、そういった分派や政治に近づきすぎたことから起こる腐敗を鎮めるために二代大僧正律法大師[illegible]の命令によって始まった。神宮家より地をもらいうけ、すべての分派の本山を単独に集めたのである。この策により、鳳凰宗の分裂は回避された。そして、鳳凰宗の地盤は固まったのである。

旅する法師

流浪の生活を選ぶ法師がいる。修行のため、人々の教化のために旅をしている。

大陸の公認宗教である鳳凰宗の寺は、全国どこに行ってもあるため、法師には移動の自由が与えられている。全国どこの関所もフリーで移動できる職業などそうあるものではない。当然のことだが、中には大僧正亨按やそのほかの有力僧、さらには各地の名代や領主の放った忍の者がいるはずである。しかし、ほとんどの僧侶は、そういった世俗権力にとらわれずに理想を追っている若き僧である。

元来、旅というものは危険なものである。特に大陸は、さまざまな所に戦の火が残している不穏な世界なのだ。山に入れば、当然のように山賊に出会ってしまうし、戦のあった場所には、野伏りや武者狩りが出てくる。終わったばかりの戦場では、戦場あさりが、取り損ねた大将の首、討死にしたサムライの(珠)、打ち捨てられたヨロイの部品、武器や甲冑それに戦死者の懐を求めてうろついている。もちろん戦それ自体に巻き込まれることだって十二分にあるのだ。それでも、彼らは旅をする続ける。そういった危険に出会うのも目的なのだという僧侶もいる。心のすさんだ盗賊や弔われていない戦死者、そして直接の被害者である民草。彼らを救わずにして何が僧だろうか?

彼らは、今日も法のもたらす完全社会を目指して旅を続ける。

仏珠

鳳凰宗の法師たちの額にある珠にお気づきだろうか? これは、仏珠と呼ばれるもので、正式な僧侶である証しである。

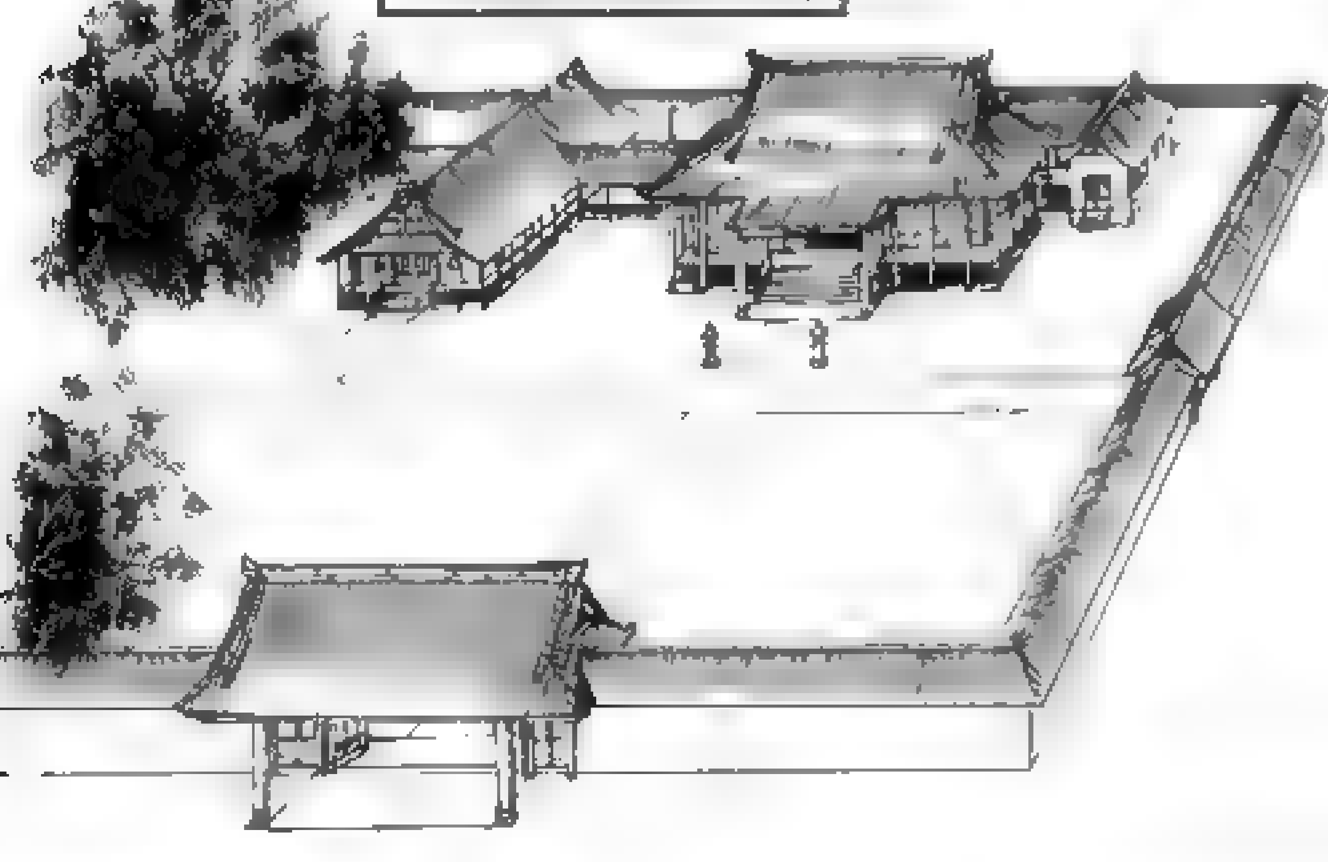
ほとんどの僧侶は、故郷の寺で出家して数年間の修行を行ない、資格ありと認められると本山にて、仏珠を受ける。さらに、本山で優秀と認められると、仮の仏珠を授けられ、総本山である鳳凰寺に留学を許される。

鳳凰寺に留学することは、宗派幹部へのエリートコースに乗ったことを意味する。さらに、優秀な学僧ならば、鳳凰寺にてもう一度仏珠を受けることができる。

そういった学僧は、総本山出と呼ばれ、周囲の尊敬と羨望を集めることになる。

小坊主
いまだ仏[illegible]けていない少年僧。日常雑務が、彼らの主な修行である。

一般的な鳳凰宗の寺



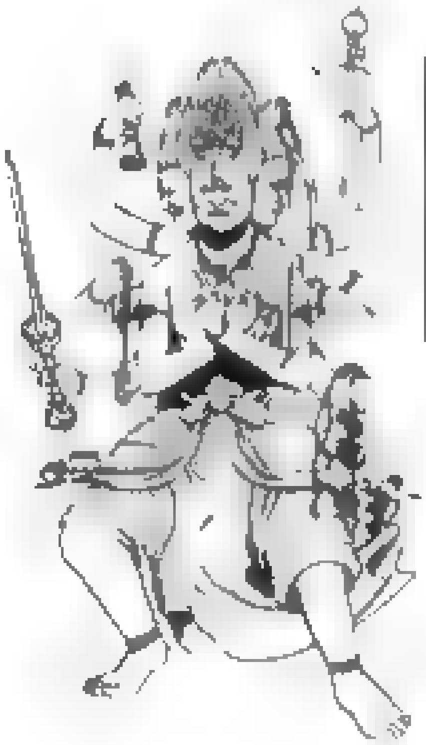
鳳凰宗の諸尊

摩利支天
武士の守護神である。
誰にも見えず 捕らえられない。ゆえにどんな困難にも遭わないという神。武士や忍の者によく崇拝される その加護を得れば 気づかれずに敵を倒せると言う。

孔雀明王
釈迦如来の変化である。

不動明王
大自在天の変化である
仏法最高の守護神として奉られている。鳳凰宗でも盛んに信仰されている。

金剛夜叉明王
不空成就如来の変化である。
目にみえないものの汚れや煩悩を食らい尽くすという清浄神 烏枢沙摩明王と同体とされる また現在 過去 未来の悪と欲を食らうとも言われるため 降三世明王とも関連があるらしい。



降三世明王
金剛大日如来の変化である
過去 現在、未来、三世 の毒を害する三毒 貪欲さ 怒り 愚かさ を降ろしてくれるという明王。五大明王の一人。

軍荼利明王
宝生如来の変化である
またの名を大咲明王。
ありとあらゆる外敵 障害から帰依者を護ると言われる明王。五大明王のひとりであり 大聖歓喜天の支配者である。

太元帥明王(たいげんすい)
ありとあらゆる仏と菩薩の集合体。太元帥明王は個人的な信仰の対象ではなく 国家守護の明王である。鳳凰宗では 他国にその威力を知られるのを恐れてか信仰自体が隠されているようである。

鳳凰宗総本山 奉伽の国

ヨロイ地天
ブ厚い装甲と強力な打撃を誇るヨロイ地天は、西方の国境付近を守る地天衆の本尊である

体	12	覚	7	敏	8

北方、神東を望む鳳凰宗の聖地、それが奉伽の国である。

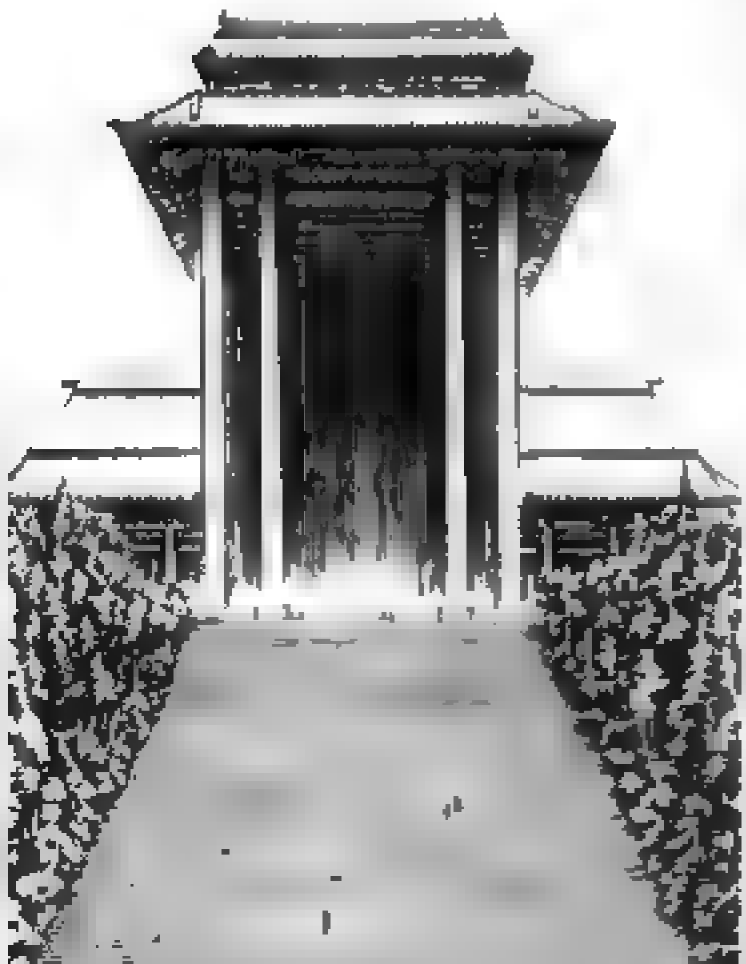
本山鳳凰寺を中心とした都は、寺院とその付属機関しかない究極的な宗教都市である。帰依者か法師しか都に滞在することは許されず、武器などの持ち込みも厳しく制限されている。都守では、商家はもとより、宿屋や飲み屋など寺院に関連しないものは一切ない。そのため、政治、外交、参拝者のために不明落という都市が近隣に存在する。

本山では、租税といった形では収入はない。人界全土からの献上品、布施が主な収入である。奉伽は基本的には、鳳凰宗の僧の修行地であり、全人口に対しての生産性がきわめて低い。さらに戒律（不殺生戒）により、無理な開墾や狩りなどは行なわれないため、自国生産物では全人口を賄うことが最初からできないのである。それ以外でも、寺院の維持費や寺院施設の建て替えなど莫大な支出が常にある。つまり、人界では久しく奉伽は生[redacted]に限られた国なのである。

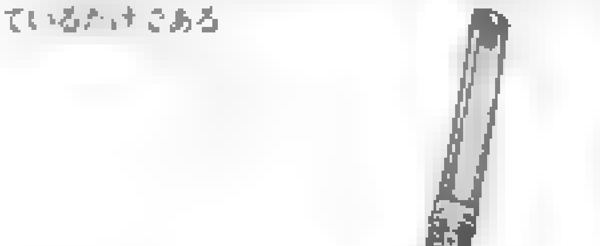
寺院として目立つものといえば、奉伽国内に409ある仏塔であろう。都の中心にある大日如来を奉った大日大仏塔を中心にして胎蔵界曼荼羅を奉伽全国を利用して描いているのだ。

仏塔は奉伽守護の要でもある。奉伽の戦力は仏塔に合わせて配置されており、その仏塔に奉られる諸尊の名を冠したヨロイを中心として部隊が構成されているのだ。部隊構成は、その仏の性質を体したものになっており、最大兵力は不動明王塔を守護する不動衆に与えられている。そのほかの部隊では、北方を守る毘沙門衆、東方を守る帝釈衆、南方の閻魔衆、西方を守る地天衆と水天衆などが精強で知られている。

部隊の本尊ともいえるヨロイは、その仏や仏の変化身と信じられており、その依童たるヨロイ乗りは、諸尊の名を借り、〜〜童子と呼ばれている。彼らは、ヨロイに乗っている間は依童として多大な権力が与えられている。もっとも幼い彼らにそのような権力が行使できるはずもなく、多くの童子たちは、単に雑役を逃れているだけである。



大日大仏塔



ヨロイ乗り
地天童子
地天から降りるまで彼女はそう呼ばれる。

体 4	覚 6		
敏 7	知 7		
心 6	共 7		
活力8	霊力26		
<接合>上級			

蒲生堂按と神宮家

鳳凰宗大僧正（この大僧正という位は、神宮家が任命する位である）蒲生堂按と神宮家は、緊密な協力関係（厳密には、鳳凰宗は神宮家の配下である）にある。

神宮家が帝国の名代に対して持つ絶大な影響力は、参加および鳳凰宗にとって最高の後ろ盾となっている。しかし、神宮家にとってこの関係はどのようなメリットを持つのだろうか？

人心を掌握するのに宗教の持つ影響力は、確かに大きい。一説によれば、神宮家は民の前に出るのを嫌い、そのための組織として鳳凰宗を組織したと言われている。もし、それが本当なら鳳凰宗は、神宮家の代理人なのだろうか？

もちろん、蒲生堂按はこのような説は一笑に付し、鳳凰宗は神宮家とは独立したものであると強調する。

[illegible]

結局のところ「法」とは、よりよい生まれ変わりを目指すものだ。死を契機にして人間の「業（カルマ）」を脱却し、上部構造に移行することが究極目標となる。すなわち、解脱だ。

ルール上の解脱とは、"宿業"と【共感】を0にした状態であり、通常の社会生活では、他人とのかかわりがあるため、解脱を行なうことは不可能である。

そのため、解脱を真剣に目指す法師は山野に篭り、世捨て人となる。

そういったジジイ（大体ジジイだ）は、ヘンクツで、助力の要請をそっけなく断るだろう。それを説得して　　、よくあるお話である。

つまり、天羅では、そういうジジイは、真面目に解脱しようとしている法師なのである。

ヘンクツなのは、【共感】が下がっているからで、あっけなく助力を断ってしまうのは"宿業"をためたくないからである。気を付けよう。

鳳凰宗の僧兵は、基本的には本山の防衛のための兵力だが、八部衆と呼ばれる対外用の兵力があると言われている。八部衆は、普段はさまざまな部隊に分散されていて有事の際に各部隊のエリート僧兵を集めて構成されるというのだ。

八部衆という名前から、その本[illegible]を始めとする八部衆だと思われるが、八部衆は、非公開のため、どのような[illegible]なのかは知られていない。

そのほかにも秘密裏の部隊としてその存在が知られているものに、苦陀衆がある。大僧正直属と言われているが、蒲生堂按もその実体は把握しきれておらず、メンバーの中には神宮家の巫女もいると言われている。

体	6（8）	覚	6（8）
敏	6（8）	知	5
心	5	共	7
活力	12	霊力	20

＜法術＞中級
＜白兵戦闘＞中級
＜格闘戦闘＞中級

僧兵

鳳凰宗の兵力は、そのモラルや装備それに訓練で他国の兵を圧倒しており、近隣の領主にとっては多大なプレッシャーである。その上、これらの僧兵たちによるゴリ押し的な布施の要求などもあり、悩みの種になっている。

特に危険視されているのが、近年、蒲生堂按の発案で組織された錬法僧である。錬法僧とは、敬虔な僧兵に、神業である錬法（錬法についてはP.135参照）を乗り移らせたものであると表向きは説明されているが、見るものが見れば[illegible]立派なサムライである。この錬法僧は狂信的ともいえるモラルと錬法の超戦闘力をあわせ持つ油断ならない戦士であり、僧兵部隊の主戦力として期待されている。

陰陽法師

護法童子・輪護法

桂妙山の緑光法師が使役す[redacted]唱える陰陽法師で、数少ない護法童子法の阿闍梨である。那加の桂妙山は、山岳修行の盛んなところとして知られている。

能力値	5(8)	成功値	3
活力	10(16)	打撃能力	3
飛行能力	4	戦闘能力	3
時間延長	3	憑依能力	1
消費霊力	5（《式札》）		

陰陽法師・桂妙山の緑光（りょうこう）

当代一の験力を持つと言われている陰陽法師である。厳しい修行を課すことで有名だが不思議な人望を持ち、常に数百人の弟子を持っている。

陰陽法師であるが、現在の首脳部の方針を快く思っていないとのうわさである。

体	4	覚	6	敏	5	知	9
心	8	共	7	活力	8	霊力	34

<法術>上級　<陰陽術>上級

法師の陰陽道

武僧などの例を見てもわかるとおり、法師も陰陽術を学ぶものがいる。特に鳳凰宗は熱心であり、陰陽術に積極的に取り組んでいる。鳳凰宗では、陰陽術を護法童子法と呼び、法術の一種であるとしている。なお、護法とは仏教を守護する者のことで、護法童子というのはその中でも下級の神霊を意味することばである。

陰陽法師（護法童子法を修めた法師はこう呼ばれる）たちの行う護法童子（式神）はいくつかの決まった型があり、決められた作法や真言を行なうことによって行使される。このように形が決まっているのは、学習可能なように形式を整え、あいまいな部分を切り捨てた結果なのだと思われる。もっとも陰陽法師は、他の者とちがって陰陽術の術理や方法論も学ぶため、忍術のように応用や変形が存在しないわけではない。優秀な陰陽法師ならば、独自の護法を作成することができる。

有名な護法としては、剣童子、乙童子、珠童子などがあり、どの童子も呪符として作成され、高い戦闘能力と飛行能力を持っている。

こういった護法童子符は、それなりの数が保有されており、旅に出る僧侶や熱心な信者などに守り札や小さな仏像の形で贈られる。また、僧侶の中には、護法童子符を御仏の奇跡の力として教化の役に立てている者もいる。そのほかにも人体に護法を乗り移らせ、護法童子を現出せしめた武僧や仏塔の本尊（ヨロイ）の警備など護法童子法はさまざまな形で利用されている。

しかし、いまだに護法童子法を妖術とみなす僧侶は多く、陰陽法師は「破戒坊主」「外道法師」とののしられることもまれではない。もっとも鳳凰宗の首脳部は、現実として陰陽法師の能力が必要なことをよく理解しており、そのような意見は黙殺し、陰陽法師の育成に力を注いでいる。

しかし、いくら形を整えても、護法童子法は陰陽道であるという事実にかわりはない。結局のところ、個人の資質に左右される、仏を中心とした理論の難しい修法であると言えるだろう。

＊注）ルール上は、護法童子法を習得するには、<陰陽術>をとる必要がある。もちろん、作成する護法童子にも特別な制限やルールはない。文中にある能力うんぬんはあくまで目安である。

陰陽法師・宝林（ほうりん）

若干14歳で法術と陰陽術を修めたという天才少女。将来を嘱望されている。

体	5	覚	6	敏	7	知	8
心	8	共	6	活力	10	霊力	32

<法術>上級　<陰陽術>中級

墨仙宗

「仏法の真実とはなんでしょうか」
墨仙は、何も言わず弟子を殴打した。

墨仙宗

墨仙宗は、天羅にあるあらゆる宗教宗派の中でも飛び抜けて異質な宗派である。まず、本山や寺といった固定的な拠点を墨仙宗は持たないため、創設よりいまだその全貌を知る者はいない。つまり、誰が(何が)墨仙宗であるか誰も知らないのである。それも墨仙宗の基本となる考えによるものなのだろう。では、墨仙宗の考え方、教義とはどのようなものなのだろうか?

悟りへの道は個人的なものだ

創始者墨仙はこう唱えた。彼は、人は最終的には経験によってしか何かを得ることはできないと考えた。

もし、そうだとするなら、悟りを得ようと思ったら悟りを得たもの(すなわち釈尊)と同じ経験を積む必要があると言うことになる。

墨仙は寺を出て山に篭もり、苦行を開始した。釈尊がしたようにあらゆる苦行を経験することで「苦行は無意味である」ことを知ろうとしたのだ。彼は9年にもおよぶ苦行を行ない、寺に戻ってきた。墨仙は苦行を振り返って周囲の者に「先人の教訓は活かすものだ」と語った。

彼が苦行に入っていた9年間の間は、鳳凰宗がその勢力を大きく拡大した時期でもあった。そして彼が寺に戻ったころ、その拡張によるさまざまなゆがみが、大きな波となって鳳凰宗を飲み込もうとしていたのだ。

さまざまな僧が、自らの考えを絶対とし、宗派から離れていくなか、墨仙はなぜか鳳凰宗に残っていた。彼は、自分の考えを人に広めるということに興味がなかったのだ。しかし、周囲の者はそうはいかなかった。彼は、第四代の大僧正に推挙された。むろん、政治的妥協の産物である。彼にそのような野心があるはずもなかった。

墨仙宗法師・北栄(ほくえい)
彼は、鳳凰宗で将来を嘱望された秀才だった。しかし、彼の悟りの道は鳳凰宗にはなかったのである。いま北栄は、不動明王拳の修錬に熱中している。肉体を鍛えることで悟りに近づくことができるのであろうか?

体:7 敏:6 覚:7 知:7 心:8
共:6 活力14 霊力30
<法術>中級 <格闘戦闘>中級

通常の墨仙宗法師の姿
墨仙宗では、法師に決まった服装はない。もっとも、多くの法師は華美な服装は好まないため、鳳凰宗の僧侶と同じように墨染めである。

女性の法師
尼ではない。彼女らも男性と同じく法師と呼ばれるのである。

このゴタゴタが彼を決断させ、墨仙宗は創始されたのであった。

墨仙のもとに集った若き僧侶たちに対して、彼はこう言い始めた「われわれはなぜ衆生を救済しなければならないのか?」。墨仙は最初の説法で、仏法の根本に噛みついたのである。この問いに答えられる者はいなかった。墨仙は弟子たちを殴り倒し、困惑する彼らを尻目にひとり座禅を始めた。次に、墨仙は「仏は尊いものなのか?」と聞いた。やはり、答えられる者はなく弟子たちは殴り倒され、墨仙の座禅は続いた。

この問答と殴打は、数日に渡って続いた。彼はそうやって弟子たちの先入観や概念を殴り倒していったのだ。

これが墨仙の仏法であった。

鬼法師・間空仁堂

間空仁堂は、明日檜山瑠璃寺の住職である。魁仙宗には珍しいことだが、彼は寺を持っている法師である。彼は、自分の寺で戦乱や犯罪により親を亡くした子供たちを育てているのだ。これで終われば美談なのだが、恐ろしいことに、その中には、鬼子や鬼までいるということだ。

差別のない宗派

釈尊は、すべての命は等価であると言った。すべてのものには仏性を宿しているとも。それを真実として受け止めたなら差別などというこ とは起こらない。しかし、現実はそうではない。

凡俗であるわれわれは、自分はほかの者とは違うことを証明しなければ生きてはいけないのだ。

これは、仏弟子たる法師たちも例外ではない。悲しいことだが、すべての事象が相対的である以上、そこに差別は存在してしまうのだ。

しかし、魁仙宗には差別はない。いや、正確に言うならば区別がない。例えば、魁仙宗では僧侶はすべて法師または行者と呼ばれる。特別、男だからどうとか、女だからこうとかいったことはない。魁仙の考え方では、性の違いや人間ではないといったことは、単なる個人的な問題と捕らえられてしまうのだ。そう思わない法師だってもちろんいるだろう。だが、それこそ個人的な思想であり、魁仙宗の考え方ではない。

とにかく、魁仙宗を名乗る法師には、男も女も人もオニも半鬼も傀儡もいるのである。

もちろん区別されないことによる弊害はある。修行中の事故や死亡が多数発生したり、不邪淫戒を犯してしまう法師が多いのである。

もっとも魁仙宗は、あまり戒律を重視しないので、さほど問題視されることはない。

教義のない教義

魁仙宗の目的——この表現は正確ではない。魁仙の教えのもとで、修行する僧侶たちの目的は、悟りの境地を得ることである。しかし、悟りの境地は教えることは誰もできないのだ。なぜなら、どんな師匠も仏陀ではない。仏陀が至った境地を真に知る者はいないのである。

結局のところ、ことばで教えることと、心で教えることには限界があるのだ。

そのため、魁仙宗はあらゆる行為を悟りを得る手段として認めている。「悟りへの道は個人的なもの」なのだ。どんなにすぐれた法師も自分の体験に照らし合わせてでしか悟りを判断できないし、自分の得た境地までしか弟子を導くことはできない。

つまり、自分に理解できない行為を行なうからといってそれを否定することはできないのだ。その人間は、自分より高次（低次、高次というとらえかたは正確ではないが）の悟りの境地に達しているかもしれないのである。もちろん、奇行が悟りの証明ではない。すぐれた法師であるなら、ニセ物と本物は直観的に見抜くだろう。

あらゆる行為、その中には、当然のように破戒も含まれている。破戒、戒律を破ることだ。

仏教には、さまざまな戒律があるが、その中でももっとも重要なものが、不殺生戒……意味なく生き物を殺してはならない、不妄語戒……うそをついてはならない、不邪淫戒……淫らな行為をしてはならない、不飲酒戒……酒を飲んではならない、不偸盗戒……盗みを働いてはならない、の五戒とよばれる5つの戒律である。

こういった戒律を原理主義的な僧侶（鳳凰宗では、なかなかの勢力を持っている）は、盲目的に守ろうとする。魁仙宗では、そういった盲目的な思い込みを徹底的に破壊する。そのため、修行者の中には禁じられた行為を自ら行ない始めてしまう者もいることがある。なお、魁仙は妻帯者であったし、酒豪であった。

自然物崇拝

魁仙は、仏像を嫌っていた。それよりも日輪の輝き、山の雄大さ、川のせせらぎにこそ仏性がよく見えるといって礼拝した。開祖に倣ってか、魁仙宗の法師のほとんどは、寺を持たず、山野を漂泊する人生を送る。

法師にとって山は死者の霊が天へ昇っていく霊界の入り口であり、神、仏の住まう所なのである。例えば、神来山は神の世界とつながっているとされていて、その麓にも近づけない。神宮家が管理している絶対の聖地とされている。また太陽は、大日如来の化身（現身）とされており、聖なるものの象徴である。川は、国の町の村の境目であり、生きるのに必要不可欠な水を霊界（山）からもたらす聖なるものとされた。

魁仙宗は、こういった偉大な自然を信仰の対象としたのである。

山伏

霊山で厳しい修行を積む修行者である。魁仙宗に限らず山岳修行を行なう宗派は多い。

山伏には法力を体得することを目的とする者が多く、実際法力を持つ者も多い。

大日如来

仏法そのものであり、すべての仏は大日如来の変化である。

不動明王拳

天羅最強の殺人拳

不動明王拳は、天羅最強の武術であり、曇仙が修行中に不動明王の化身に出会い、伝承されたと言われている。

天羅には、武術の流派や拳法といったものはあまり成立していない。徐々に生まれようとはしているだろうが、学べる環境ではないし、すべての技は門外不出である。武術は、精神性を持たず、純粋なる殺しの技として存在する。

曇仙宗では、不動明王拳の修行を通じて人は牙を持つことができると教えている。なぜ、人を救うべく努力する僧侶が殺すための牙を持たねばならないのか？　それは、牙を用いぬためである。牙がなくてできないのではなく、牙があってやらないのでなければ、不殺生戒の意味はないと曇仙は言ったのだ。さて、不動明王拳とはいったいどのような武術なのだろうか。

不動明王拳の特徴は、受けの武術であるということだ。型はすべて相手の攻撃を受け流すところから始まるし、すべての技はカウンターである。そこで不動明王拳は、間合いの取り方を重要視している。相手の必殺の間合いから外れること、自分の必殺の間合いに相手を入れることを教えるのである。こう書くと単純で簡単そうだが、それを体得するのは至難の技だ。

被甲護身印

これは、不動明王拳士がかまえに入る前に必ず行なう印、被甲護身印である。不動明王に加護を願い、自身の力を高めるのである。

不動明王拳開祖・曇仙

苦行中であった曇仙は、不動明王の啓示を受けて不動明王拳を編み出した。

彼は、不動明王拳を通じて何を体得したのであろうか？

・不動明王拳三つの心得・

一つ、手を出すことなかれ
一つ、無闇に使うことなかれ
一つ、あとは自由

これが、不動明王拳士が守るべき心得である。たいへんシンプルかつ適当であると言えるだろう。結局、体得した技術をどう使うかなど個人的なものでしかないのであろう。

基本のかまえ

見ていただければわかるだろうが、おかしなかまえである。これでは攻撃のアクションは大きくなり、容易に見切られるだろう。だが、それでいいのである。不動明王拳は、打ち込むのではなく打ち込ませる武術である。相手の打ち込みをかわして相手が体勢を崩したところに大きく踏み込んで一撃を加える、そういう武術なのである。

外道の拳

曇仙宗が、邪教扱いされるのは、この不動明王拳の影響が大きい。やはり僧侶が人殺しの訓練を積むのは根本的におかしく、まさに外道の所業といえるだろう。もっともそうやって非難する当の鳳凰宗は、国を護るためと称して軍勢まで持っているのだから、それに比べれば個人的であるだけ、まだマシなのかもしれない。

ただ、曇仙宗の僧のすべてが不動明王拳を修めるわけでもない。殺しの技など身につけたくはない、そういう僧も多いのである。

RULE　不動明王拳

不動明王拳士は、格闘武器の武器修正に＋2することができる。

なんのかんの言っても、実質的な効果はこれだけである。カウンターや[illegible]ルール化されていない戦闘オプションの"見切り"が近いかもしれない。格闘好きの方は不満に思ったろうが、格闘RPGではない"天羅万象"では、格闘は特殊なルールにするほどのものではないのだ。

明蓮宗

琵琶法師

明蓮宗の僧

旅をすることの多い明蓮宗の僧は、比較的簡素で機能的な服を好む。

ほとんどの僧は、寺公認の僧であるため、関所などの通行は、市井の人々となんら変わらない。そのため、説法のとき以外は墨染めをまとわない者も多い。

新興宗教

明蓮宗は、もともと鳳凰寺内の一宗派であった。当時は、明蓮派と呼ばれており、明蓮禅師が編集したもっとも新しい経典である明蓮経を偏重する宗派であった。

明蓮経は、明蓮宗が成立する数十年前に生まれており、その単純にして力強い救いのことばは、人々に広く受け入れられていた。

悲劇は、今から40年ほど前に起こった。明蓮派内に明蓮経こそ救いをもたらす唯一の仏典であるといった風潮が生まれてきており、そのことが、首脳部の間で問題視され始めたのだ。

ところが、それを聞いて思い余った一部の明蓮派が、とある寺領を占拠してしまったのだ。自らを明蓮宗と名のった彼らは鳳凰寺からの独立を宣言したのである。

この事態を重く見た、時の大僧正永善は、明蓮派を邪宗の徒と断定し、明蓮派の討伐と派兵を決定した。この命を受けて八部衆が招集され、独立騒ぎは流血の大惨事となったのだ。

こうしてその勢力をいったんは失った明蓮宗だったが、明蓮禅師の教えは死なず、地方を中心として徐々に勢力を伸ばしていった。今では人間三大宗派の一つに数えられるほどになっている。

なお、現在の大僧正である蒲生守捷は先々代の行なった行為を暴挙であるとして激しく非難し、明蓮宗に対して謝罪の意を表明している。この証明として鳳凰寺総本山である朱雀山鳳凰寺で秘宝同然の扱いを受けて厳重に保管されている明蓮禅師本人の筆の入った明蓮経の閲覧および写経を認めることを検討しているとのことである。

芸人としての僧

彼ら半聖半俗の僧たちは人々に娯楽と共に仏の教えを運んでいる。

天

法術 RULE&CHART

＜法術＞技能を持つことで使用が可能になる法術について解説する。法術は、法師の宗派がなんであれ同じように使用できる

●癒し　消費霊力　5ポイント

相手の負傷を癒すことができる。

負傷度を難易度にした[共感]＜法術＞で判定を行ない、成功度分の負傷ゲージをクリアすることができる。同時に"活力"は全快する。

〈癒し〉は、種族を問わずに効力を発揮するが、ヨロイ、金剛機および"死亡"を癒すことはできない。負傷度は、対象の受けているもっとも重い負傷から算出する。複数の負傷ゲージに渡って負傷していても累積しない

負傷	負傷度
軽傷	1
重傷	2
致命	3

●〈珠〉作成　三時間の祈祷

〈珠〉を作成する

ヒイロ系の特殊金属の玉に"霊力"を封入することで〈珠〉とすることができる。1つの〈珠〉を作成するのに、〈珠〉の材料と3時間の祈祷が必要である。

●魂返し　消費霊力　召喚する死者の[心力]

死者の魂を召喚する。魂を指定することはできないが、死んでから49日以内なら、まず間違いなくその死者がやってくる。

[心力]と対象の生前の[心力]＜意志力＞で対抗判定を行ない、対象の[心力]と同じだけの"霊力"を消費する。

召喚した魂は、成功度によって召喚者に対する態度が変わってくる。

成功度0以下　：攻撃的
交渉態度によっては精神戦闘になる
成功度1　：反抗的
交渉態度によっては攻撃的になる
成功度2　：非協力的
ひと言、ふた言しか話そうとしない
成功度3　：協力的
会話は行なえる
成功度4以上　：友好的
世間話しが可能

●魂封じ　消費霊力　召喚する死者の[心力]

召喚した魂を明鏡に封じる。

[共感]で判定し、相手の[心力]＜意志力＞との対抗判定を行ない、成功すれば明鏡に相手の魂を封印することができる。こうしてできた魂入りの明鏡は、金剛機の中枢になる

この封じ込めは疑似転生となるため、封印完了とほぼ同時に魂からは、生前の記憶や性格が欠落する。封印された魂の因縁をすべて消去して、新たに封印記憶という因縁を、上級で追加すること

魂封じに失敗した場合、魂はすぐさま敵対的になり、自動的に精神戦闘が開始されます。

●精神戦闘　魂を殴って成仏させる特殊な戦闘

法師は、魂返しを行なった魂や成仏できない幽霊、それに〈妖〉なども見ることができる

このようなかわいそうな存在に対しては、説得して成仏してもらうのが、仏の道と言うものだが、どんな世の中にもわからず屋という人種がいる。こんなヤツらや封じ込めに失敗した魂を殴り倒してむりやり成仏させるのが、精神戦闘である

精神戦闘の判定は、[敏捷]＜法術＞(法師)と[心力]＜法術＞または＜意志力＞(霊魂)で行なう。通常の戦闘と違って、ダメージはすべて"霊力"または"活力"に与えられる

法師が勝てば、相手は成仏するし、負ければ気絶した法師を霊魂が支配することになる

通常の魂ならば、自分の目的や、未練を整理すれば勝手に成仏するが、質の悪い霊の場合は、再び得ることのできた体を離さない場合がありえる。再戦するときは、両者ともに肉体が存在しないため、[心力]＜法術＞または＜意志力＞の戦闘になる

●気弾攻撃　消費霊力　＜法術＞の段階による

手の中に気の塊を造って相手にたたき付ける攻撃方法である。

同時に複数発の気弾を発射するときは、追加の1発につき武器修正が1つずつ増えるが消費"霊力"は、1発当りで消費すること

気弾の命中判定には、[敏捷]＜法術＞を使用する。気弾は、実体を持たないため、相手は＜白兵戦闘＞などを防御技能として使用することができず、＜回避＞などを使用する必要がある。

段階	武器修正	1発当たりの消費霊力
初級	[心力]÷4	(消費霊力　1)
中級	[心力]÷2	(消費霊力　3)
上級	[心力]	(消費霊力　5)
特級	[心力]×2	(消費霊力　7)

注)自分の＜法術＞の段階以下ならば、法師の任意で、気弾のレベルを下げることもできる。

●御霊返し　消費霊力　法師による

祈祷によって霊を成仏させる。

祈祷によって明鏡を浄化したり、魂を成仏させることができる。祈祷には、一定の時間と霊力の消費が必要となる。

10分の時間が、魂の[心力]と同じか、浄化する明鏡にたまった"業"の10点ごとに必要になる。さらに法師は、10分ごとに1点の"霊力"を消費する必要がある。

祈祷にかかる時間に関しては、法師の持つ説得力によって短くすることが可能である。魂の[心力]＜意志力＞と法師の[共感]＜話術＞で対抗判定を行ない、法師が成功したら成功度の分だけ、祈祷の時間は短くなる。逆に、魂が成功したら成功度の分だけ、時間は伸びる。

●悪霊退散　消費霊力　〈妖〉による

祈祷によって〈妖〉を追い払う

人に取りついた霊魂、〈妖〉〈式〉を犠牲者から分離させることができる。憑依しているモノの[心力]または憑依能力などの強度ごとに3点の"霊力"と1ラウンドの経過が必要となる。うまくいけば憑依しているモノは逃げて行き、最低でも1時間の間は戻ってこれない。

もちろん、儀式中に逃げられてしまえば意味はない。

注1)〈式〉や〈妖〉、それに霊魂が、ダメージを受けるわけではない。
注2)サムライの〈式〉も一時的に停止する

羅

COLUMN 法術のロールプレイ

“法師(不動明王拳士)”と“外法師”の2アーキタイプだけが純粋の法師である。“鬼法師”は？　と思うかも知れないが、“鬼法師”アーキタイプは実のところ＜法術＞技能を持っていないので、正確な意味での法師ではないと言うことになる。

また、キャラクターメイク時に＜法術＞技能を取得することで、法師となることは可能だが、＜法術＞を有効に使うためには【心力】や【共感】の能力値が高くないといけないことは頭に入れておいてほしい。

さらに付け加えると、“法師”は戦力的には二線級であり、「外法師」も本職の陰陽師には力及ばない。法師系2アーキタイプは、戦闘シーンなどの派手な場面で目立てるアーキタイプではなく、どちらかといえばうんちくを垂れたり、血気にはやる若者を押さえたりする、いわば脇役のアーキタイプだということもおぼえておくといいだろう

法師のロールプレイは、いったいどのようなことに気を配ればいいのだろうか？　「法師らしい」ロールプレイとは？　という疑問に関しては、その答がすでにここまでのページに記されている。天羅の三代宗派、そのおのおのの特長を見てきた君なら、いったいどのようなプレイが、法師のキャラクターらしいかは理解できると思う。従って、この項では“法師”と“外法師”のアーキタイプに関する注意点を述べることとしよう

この2アーキタイプが共に持っている〈禁忌(戒律として何か設定すること)〉という因縁は、まさに「法師らしさ」を演出するためのものだ。PCの宗派は基本的に国仏宗が勧められるので、あまり厳しく考えなくてよい

肉を口にしない、酒を飲まない、殺生をしないなど、各自で想像力を働かせつつ、プレイの際に演出できそうなものを選べばいいだろう。

この「プレイに活かせそうな」というのが少々難しい。因縁はプレイ中にうまく演出できないと、「気合」はたまらない、「業」も「宿業」も減らないと、悪いことしかないので、あまりとらえどころのない因縁を選ぶのは考えものだ。

さて、「戒律」以外の点で言えば、“不動明王拳士”の〈禁忌：不動明王拳を使用しない〉と“外法師”の〈目的：危険を楽しむ〉が、戒律ではない、アーキタイプの個性を付けるための因縁であるといえる。アーキタイプを魅力的にプレイしようと思うのなら、こちらの因縁のロールプレイに気を配るべきだ

“外法師”の〈目的：危険を楽しむ〉は比較的ロールプレイも勝[illegible]はないだろうか。妖退治を生業にするうちに、妖退治のスリルに取りつかれてしまっているという矛盾、手段と目的の逆転してしまっている現在をうまく演出し、そこからさらに一歩進んで、そんな自分に気がつき、悩む瞬間をロールプレイできればベストだろう。

それよりも難しいのは、“法師”の持つ〈禁忌：不動明王拳を使用しない〉という因縁だろう。「拳士でありながら拳法を使わないと言うのはどういうことだ？」と思う人もいるかも知れない。

これは、「禁忌」系因縁には良く存在する逆説的な因縁だ。本当に不動明王拳を使うな、と言うのではなく、人を救うはずの仏法僧が、その拳を振るうという矛盾に悩むというロールプレイと、自らの拳の威力を隠して、隠してクライマックスに爆発させる！　という演出とのためにこの因縁はデザインされた。

「脇役のアーキタイプである」と冒頭で述べたものの、この因縁をうまくプレイに活かすことができれば、“法師”はほかのPCを食ってしまうほど魅力的なアーキタイプに化ける可能性も十分存在する。

剣の世界に拳で挑む、僧侶にして格闘家の魅力をうまく引き出してやってほしい。

傀儡 GU-TSU

「人ならぬ身に人ならぬ魂を宿し……
傀儡(わたしたち)はいったい何者なのでしょう……？」
鏡花

傀儡(クグツ)とは

人が作り出した、偽りの人間、それが"傀儡"である。

樹齢を重ねた銘木を削って作られた体に、木魂と呼ばれる霊を降ろし、傀儡師たちの、あるいはその依頼主の理想を忠実に模した幻術により、美しい人皮をかぶせられ、人としての教育を受け……そうやって生み出された傀儡は、もはや人と何ら区別が付くところはない。汗をかき、涙を流し、切れば血が流れる。ただ一つ人間と異なるのは、彼らは死ねば木の人形に戻ってしまうという、その一点のみなのである。

傀儡師はけっして多くはなく、傀儡を1体作るには5年、10年といった年月を必要とする。

それに加えての、生身の人間には不可能なほどの美しさは、時に傀儡に一国に値するほどの価値を付けさせる。現に伝説の[redacted]、翔雲の作る傀儡は、一国に匹敵し、ややもするとそれを凌駕するほどの価値を持ち、[redacted]が生まれるたび、それを奪い合ういくさが起きるほどだという。

美しく、名のある傀儡師が削った傀儡を持つことは、領主や名代たちにとって一種のステータスでもある。それゆえ、傀儡は権力者たちの政治的な取り引きの材料となる場合も多い。

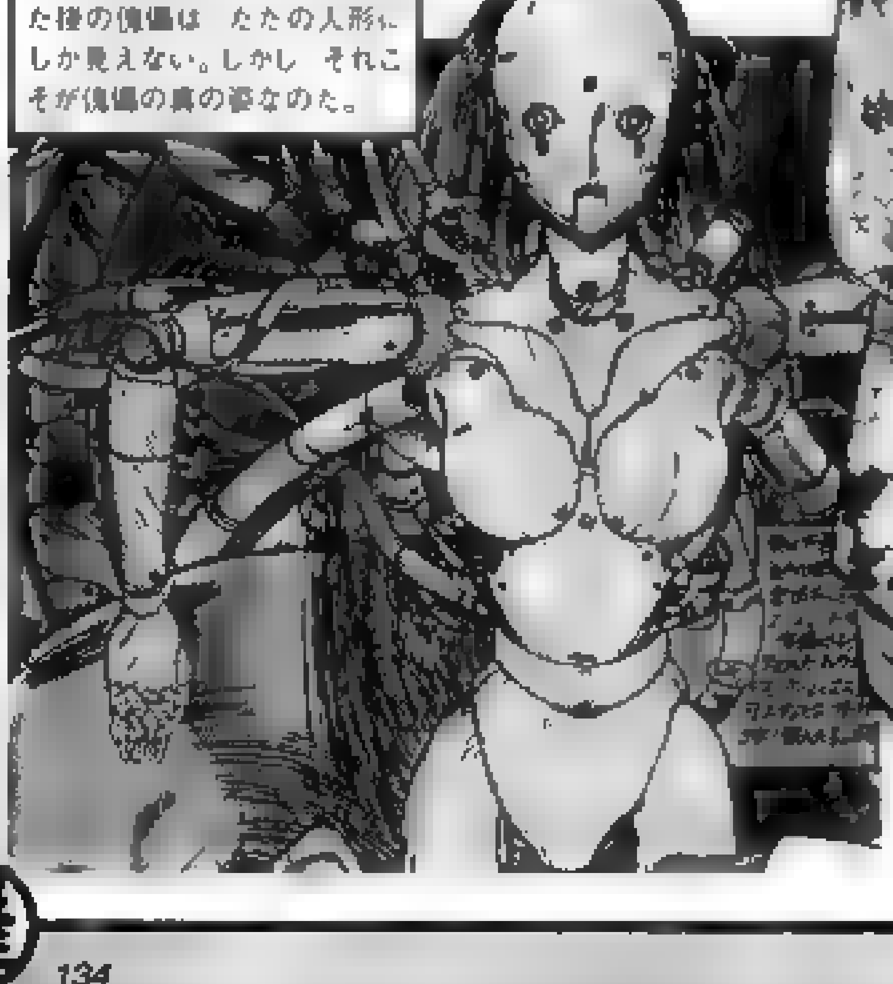
十二月姫之六姫・水無月

伝説の傀儡師、翔雲の遺作、「十二月姫」の6番目の傀儡。

その価値は六千万石とも、八千万石とも言われたが、西臨軍壊の乱以降は行方不明。

木の人形

命を吹き込まれる前、失った後の傀儡は、ただの人形にしか見えない。しかし、それこそが傀儡の真の姿なのだ。



傀儡の奉納

芸術と傀儡

美を文字どおり体現する存在、傀儡は、その高価さゆえにたいていは一部の裕福な好事家たち、つまりは名代や領主といったような名家のものの手にしか渡ることはない

権力者たちの手に渡った傀儡は、しばしばほかの領主などのもとへと譲り渡されることがある。高名な傀儡師の手になる傀儡を所持しているというのは名誉なことであり、名のある傀儡を送ることで他国とのつながりを深くし、自国の地盤を築こうとする領主は多い

茶道における茶器、書道における名書と同様の意味を、傀儡は持っているのである

しかし、金儲けのために傀儡を作るという者はほとんどいず、もしそのようなものがいたとしてもすぐにあきらめることだろう。傀儡を作るには莫大な年月がかかるのだ

それではなぜ、傀儡師は傀儡を作るのか？

問いに対する明確な答を持つ傀儡師はそうはいないだろう。また、傀儡師によってその理由はさまざまだろう

しかし、ただ一点だけすべての傀儡師に共通する、揺るぎない事実がある

「傀儡師は、自らの心の中の美を現世に刻みつけるために、傀儡を創る」のである

もちろん、何を見て美しいと感じるかは人それぞれであり、傀儡師が作った傀儡が第三者にとっては受け入れられないものである場合も存在する

それでも、傀儡師たちは「究極の美」、「絶対の美」を求めて、自らの持てるすべてをそそぎ込んで傀儡作りに打ち込むのである

男の傀儡

美しさを愛でるというその用途ゆえに、傀儡はうら若き女性の姿に作られることがほとんどである。が、もちろん例外、つまりは男姿の傀儡も、非常に限定されたものではあるが存在する

まずは男色、衆道の快楽にふけるために作られた美少年、次に影武者としての傀儡、大別してこの二用途しかなく、ほかにはわずかに傀儡師の気まぐれによって産み出されたものがあるのみである

美を追求する、その上で男性よりも女性のほうがモチーフになりやすいというのが事実であろう

翔雲作「蒼（あお）」

移りゆく空の色をおのおの冠せられた、翔雲中期の連作「武蔵八景」の第四景にして、翔雲にしては珍しい男傀儡

身代わりとしての傀儡

傀儡の実用的な用途として、身代わり、影武者がある

幻術で覆われたその外見は、つまりは傀儡師の望むままであり、ゆえに傀儡の発生以来、その姿を自らに似せて作らせ、分身として用いようと考えるものは多い

しかしながら、傀儡の制作には多大な時間と、労力が費やされる。人は成長し、老いる。制作に着手した時と完成した時では、彼はまったく別人であり、そこに生じる齟齬を埋めるためには通常に傀儡を作るよりも多くの苦労が付きまとう事は想像に難くない。

限られた時間の中、自らの本道より外れた製作にかかわりたくはないと言う傀儡師も多い。

狩屋浅黄丸（かりやあさぎまる）

狩屋石見守の一人息子に似せて作られた傀儡。

戦国、笠尾守との戦により、狩屋家が滅びてよりは行方不明。

体	4	敏	6	覚	5	知	7
心	6	共	9	活力	8	霊力	26

御神木
龍晴州扇牙国 麻生村の近くの森に生えるブナの巨木。

傀儡師・朧雲斎
「剣傀（戦闘用傀儡）」と呼ばれる、戦闘技術を身につけた傀儡を多く作ることで有名。彼の究極の目的は、金剛機を超える力を持った傀儡を生み出すことだという。
銘作には、「時雨」「弧月」「花影」などがあり、いずれも高い評価を持つ。

傀儡師

傀儡を作り、育てる技を身に付けたものたちを「傀儡師」と呼ぶ。

傀儡は芸術品であり、傀儡師は芸術家である。彼らの作る傀儡は、時に一国に匹敵する値を付けられる場合すらあるが、あくまで彼らは、自らの内にある「美」を現世に表すために傀儡を作るのだと言う。

傀儡師の数はあまり多くはない。無名のものならばいざ知らず、その名が広く知れ渡っているような腕の立つ傀儡師であれば、なおさらのことである。

かれら有名な傀儡師たちはその造作の美しさや、特徴のある傀儡を作るということで名を知られ、名が売れると共に彼らの傀儡は天井知らずの値を付けてゆく。

しかし、傀儡師は金を儲けるために傀儡を作るのではない。言うなれば、自分の中にある何かを吐き出すために、傀儡師は傀儡を作り続けるのだ。

その手にする富や名誉とは裏腹に、傀儡師は在野の生活を選ぶことが多い。

わずらわしい人間のしがらみから逃れ、傀儡作りに打ち込むことを望むのである。

各地を旅して傀儡作りに適した神木を見つけ、そこから傀儡の素体を削りだし、木魂を憑かせ、幻術を施し、知恵を吹き込む――1体の傀儡を作るのには、通常5年、10年といった長い年月を必要とするため、一人の傀儡師が生涯の間に世に送り出す事のできる傀儡の数は決して多くはない。

かつてある傀儡師は、晩年にさしかかり、弟子に向かっていったそうである。

「わしが傀儡を削れば、傀儡は何かが足りぬ、まだ先があるとわしにささやく。その声に従って傀儡を削れば、今度はこちらが足りぬ、あちらに進めるという……わしに寿命などというくだらないものがなければ、いつしか究極を極めようというものを。悔しいのう、悔しいのう……」

鏡閣寮
朧雲を除けば最高齢の傀儡師。
山の中の庵に住み、訪ねてくるものの依頼でしか傀儡を作ることはない。ただし、相当の偏屈老人で、その首を縦に振らせるのは並大抵のことではないと言う。
「鏡花」「彩花」「泉花」「[illegible]花」など、さまざまな作風の傀儡を世に送り出している。

素体

傀儡は本来「九具都」と書かれる。「都」は「美しいもの」という意味であり、そして「九具」とは傀儡を構成する9つの体の部品——頭部、右腕、左腕、右脚、左脚、胸部、腹部、腰部、そして魂——を意味していると言われる（傀儡を作るのに用いる9つの道具のことだという異説もあり）。

このことばが示すように、傀儡の体はいくつかの部品を組み合わせて形作られる。用いられる素材は、樹齢を重ねた「神木」である。

樹齢何百年を経た巨木は、その内に「木魂」と呼ばれる自然霊を宿すと言われる。これが「神木」であり、その名のとおり神の憑代と見なされることも多いため、これを切り倒して傀儡の部品を削り出そうとする傀儡師と、神木を守ろうとする土地の者との間に一悶着があったりもすると言う。

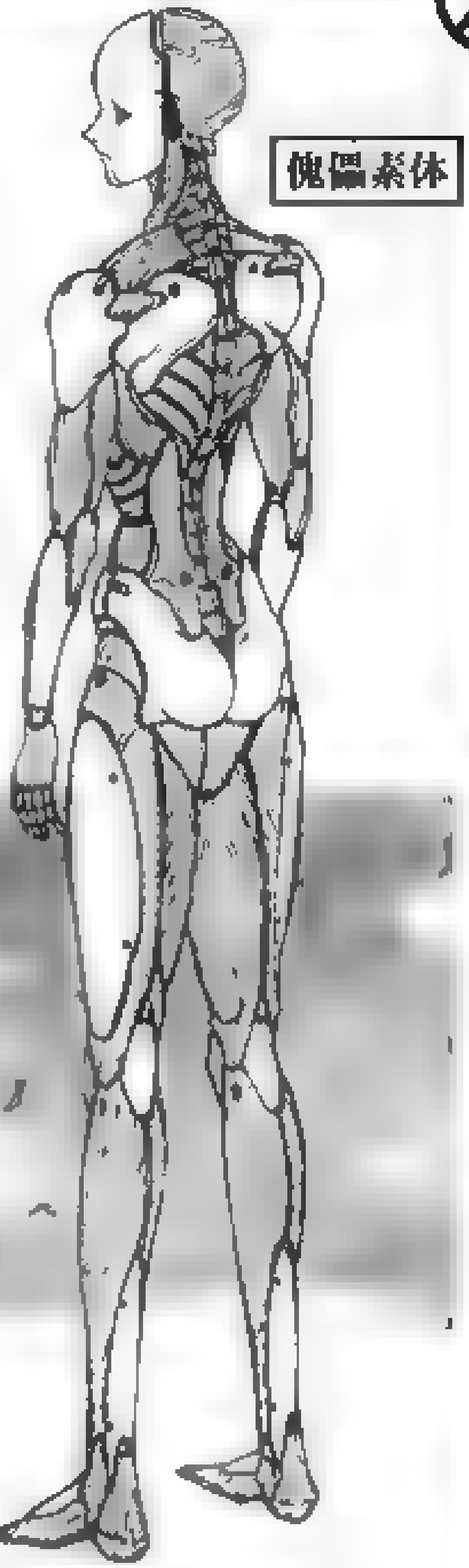
異なる木を用いて作られた傀儡は、傀儡師たちの間では俗に「木が違う」と呼ばれ、まともに動かない場合が常であるため、傀儡のすべての部品は一つの巨木から削り出される。

「九具」と言っても9つの部品だけしかないわけではなく、手足であれば関節や指まで形作り、頭には絹糸で髪の毛を植える。

別々に作ったこれらの部品すべてを組み合わせて人形に仕上げることで、傀儡の根本である「素体」が完成する。

身体の各部をつなぐ糸は「神糸」と呼ばれる特別のものを用いる。《妙》を秘めると言われるこの糸を使うことにより、傀儡に魂が宿りやすくなり、傀儡師の幻術もうまく働くという。

この段階での各部のバランスや美しさが、完成した傀儡にも影響するため、たとえ素体であっても手を抜くことは許されない。



傀儡素体

幻術

各部の部品を組み合わせ、人形に完成した傀儡は、その後傀儡師によって幻術を施される。

この幻術によって、単なる木の人形であるはずの傀儡が人間と寸分違わぬ姿に見えるようになるのである。

基本的に、傀儡の外見は傀儡師の望んだとおりのものとなる。しかし、頭の中で描いた絵が筆で容易に再現できないのと同様、その幻術も完璧に傀儡師の理想を映すことは不可能に近い。

さらに言うなら、御神木に宿った「木魂」と呼ばれる自然精霊も、傀儡の性格や外見に影響することになり、そういった意味でも傀儡師の美の追求は遠い道のりであるといえよう。

この傀儡にかぶせられた皮とでも言うべき幻術が解ける瞬間はただ一つ、傀儡が「死ぬ」場合のみである。人とまったく変わらないように見える傀儡は、人と同じく命を落とす。命を落とした傀儡は、もともとの木の人形へと戻ってしまう。

また、傀儡は幻を操る術にも通じるという。

添い寝た者の夢の中へ現れ、夢の世界を案内する傀儡の力は、傀儡が夜伽として好まれるもう一つの理由でもあるのだ。

ほとんどの傀儡は他人の夢を覗き見、夢を操る程度のことしかできないが、特に幻術に通じた傀儡になると、起きた人間を夢の中へと導き、あるいは引きずり込むほどの力までをも持つという。

泉花

[illegible]の作にして、現在は鬼州滝呼国の名代　[illegible]尼殿のもとにある傀儡。

滝呼司の要望により夢見館の技に長け、その笛の音はいかなる人間をも眠りの縁に誘い込み、望むがままの夢を見させてくれると言う。

傀儡師、[illegible]見塚[illegible]玄の見立てでは、その価値は四千五百万石を超えるとか。

出来かけの傀儡
自己が確立していないため、幻術が甘い。

傀儡を育てる

人形に幻術をかけて人そっくりの姿形にしたとしても、その魂は真っ白な状態であり、人間で言うならば生まれたばかりの赤ん坊同然だといえる。幻術は傀儡自身の自我の影響も強く受けるため、自我の薄い出来たての傀儡の姿は、ひどくあやふやなものに見えるという。

傀儡師の次の仕事は、この未完成の傀儡に教育を施し、完全に人間と見分けがつかないものにするというものである。

ことばで言うと簡単に聞こえるかも知れないが、何も知らない人形を人間にするのだから、その苦労は想像を絶する。

ことばや世の中のことを教えるだけではない。両足で立って歩く方法や食事の取り方、笑い方や泣き方といったことから教えなくてはならないといえば、その苦労も想像できよう。

完全に教育が終了するまで、どんなに熟練した傀儡師でも10年はかかるという。

傀儡作りのプロセスの中で、いちばん時間が必要なのが、この「傀儡の教育」という段階なのである。

傀儡の価値

いつのころからか、傀儡は次第に高価なものになっていき、現在では領主、名代クラスの人間でないと手に入らないほどのものになってしまっている。各国の領主は、こぞって傀儡師の元を訪れ、自分のために傀儡を作ってほしいと願う。傀儡を持っている、美しい傀儡を持っているということは、領主にとってある種のステータスであり、自分の地位を示す道具でもあるからだ。

傀儡が完成すると、傀儡師はそのことを広めるために茶会を催す。その場で、傀儡師と縁のある領主たちは、彼の新作の傀儡を初めて見ることになるのだ。

傀儡の価値を決めるのは、この傀儡を見た領主たち自身である。自分がいくら出すに足る傀儡か、領主たちはそれを自分の目で判断するのだ。自らの審美眼に自信のない者ならば、お抱えの傀儡師や陰陽師を同行させる場合もある。

傀儡の価値は二三百万石程度が相場といわれている。しかし、傀儡の「売り先」が決まったといって、それだけの大金を本当に受け取るわけではなく、領主によって生活の保証を得るといったようなことでその代価とする場合が多い。

当然ながら、美しい傀儡、完成度の高い傀儡ほど高い値が付けられる。特徴のある傀儡は例外的に高い値が付く場合が多い。両性具有の傀儡である鏡岡慶の「爛花」や、甑英示の「時雨」を初めとする一連の剣姫、成長する傀儡である惨見城酒玄の「果織」などは通常の10倍以上の値が付けられたという。

傀儡師によってはこういった所行を好まないものも存在し、できあがった傀儡を人知れず野に放ったり、そもそも自分の住みかを明らかにしない者も多いという。

鏡岡慶作「爛花」
世にも珍しい両性具有の傀儡。西陵州仁瀬国の一領主、倉島備叉守の依頼によって作られたが、数年前、備叉一家を根城にする海賊である港岡水軍に奪われ、今では生死も判然としないという。千二百万石。

傀儡師になるには

傀儡師になりたいと思う者はそういない。まず、傀儡師という者がいることすら、一般的にはあまり知られていないのだから。

傀儡師になるには、これと見込んだ傀儡師に弟子入りするところから始まる。初めの数年は師匠の身の回りの世話や、庵の掃除や食料などの買い出し、傀儡作りの道具の準備といったことしかさせてもらえない。多くの弟子を抱える傀儡師であれば、兄弟子の身の回りの世話から始めて、師匠にたどり着くまでに何年もかかることさえある。

時には傀儡を削るための神木を探すたびに同行し、時には師匠が制作中の傀儡の装束を手伝い、時には傀儡が完成したことを各国に告げる使者の役割を果たし、弟子としての生活は忙しいものとなる。

しかし、その中で傀儡師が弟子に教えることは、驚くほど少ない。しかも、傀儡を作るという、いちばん大事な技術の面に関しては、ほとんど教えてはもらえないという。

目が回るほど忙しい生活の中で師匠の作業を盗み見て、弟子たちは傀儡作りの技術を体得していく。

傀儡を作る一連の作業は、そのまま傀儡師を生み出す作業でもあるのだ。

三輪誠一郎時安の場合

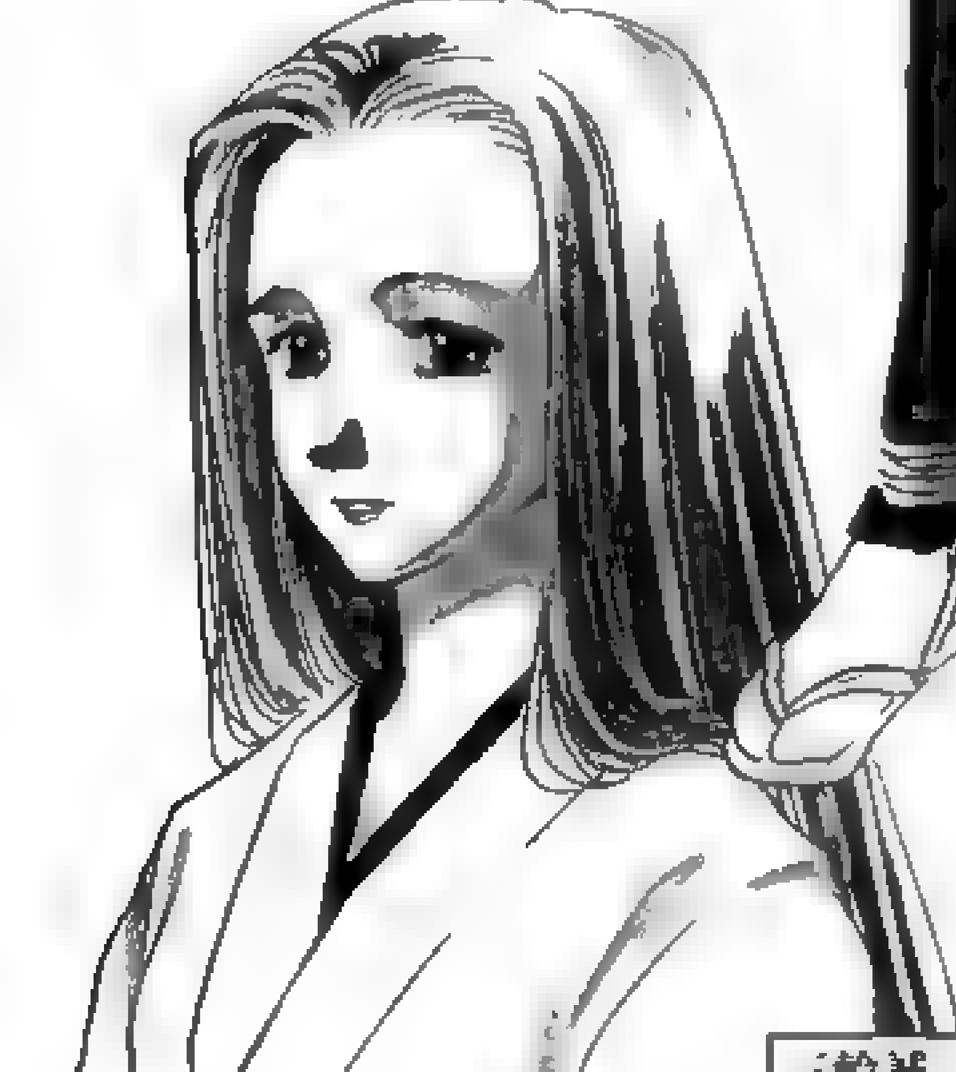
東州灯午国の傀儡師、久慈仙覚に師事する若き傀儡師。

武家の家に生まれた彼は、数年前、とある事件がきっかけで傀儡の世界に入った。

親の口添えで紹介された傀儡師の元に彼は弟子入りし、以来久慈仙覚の身の回りの世話などをしながらその脇で傀儡作りの方法などを吸収している。

本来の資質か、はたまた情熱か、弟子入りして以来めきめきと力を付け、先だっては師匠の見よう見まねではあるが自分で傀儡を作るところまでいったらしい。

まだまだ技術的に完成されたとは言い難いが、今後が期待される。



傀儡の奪い合い

某国のなにがしという傀儡師が傀儡をもうすぐ完成させる」という情報を、領主たちは欲している。その情報があれば、ほかの領主を出し抜いて傀儡師に取り引きを持ちかけることもできるからだ。

何度か述べたように、傀儡を所持するということは権力者たちにとってある種のステータスである。傀儡を持っていること、誰かよりも美しい傀儡を持っているということは、彼らにとって重大事なのである。

それ故、並のものでもない傀儡の存在は、直接的間接的な奪い合いを生み出す。

自分よりも地位の低いものに圧力をかけて傀儡を献上させるという話は多く、逆に賄賂や献上品として傀儡が選ばれるということもよく聞く話である。

争いを避けるために、傀儡師は新しい傀儡が完成したことを広く知らせる「お披露目」の場を設けるが、それとて権力のあるもの、財力で勝るものがその力を誇示する場所でしかなく、その場での仲違いがあとの戦の一因であったという話が聞かれることもある。

三輪誠一郎時安の処女作（破棄）

魂がうまく入らず、装束もほとんど施されていないため、幻術も弱い。

それでも人に見える段階までを作り上げることができたのは、傀儡師自身にモデルに対する強いイメージがあったからにほかならない。彼は亡姉を再生させようとしているのだ。

霊彩の庵
喧噪を嫌う傀儡師は、人里離れた山奥に庵を構えることが多い

さまざまな傀儡

芸術にさまざまな形があるのと同じく 傀儡師が傀儡に求める美しさもまた 様ではない

からすの濡れ羽色の絹の黒髪 白い肌はきめ細かく、顔の輪郭は 細いおとがい そういった典型的な美人顔の美しさではない 別種の美しさに魅入られ、それを追及する傀儡師も数は少ないが存在する

見目麗しい傀儡ほど高い値が付くのは事実だが、それ以外にも、普通にはないような変わった傀儡にも多くの領主は価値を見いだそうとする。「どこか変わったところのある傀儡ほど良い」という考えを持つものさえいるという

変わった傀儡 の典型的な例としては 男の姿をした男傀儡がある。女形に作られるのが常の傀儡の中で、男の傀儡を所持しているというだけで珍しがられることも多い

また、傀儡に剣術や槍術、陰陽術などを仕込んで 戦闘能力を与えた剣姫もあまり多くはないがゆえに珍重される。剣 習いておくことで刺客の手から自身を守ろうという考えから剣姫を欲する領主は多い

傀儡師、俊亮 ぶが、より強い剣姫を作ること 生を捧げる傀儡師だという とで有名である。強さと美の共存は 彼 とって究極のテーマなのだろうか

ほかに珍しい例といえば、成長する傀儡があげられる。傀儡の製作には10年、15年という長い年月がかかることと、成長し、老いることによって美しさが損なわれることを防ごうという考えにより、影武者として用いられる傀儡の場合を除いて、普通は傀儡は成長しない

傀儡師、朔實の作である「十二月姫・卯月」などは、成長の速度が人よりもはるかに遅いという特徴ため、あまり高値が付くことの多くない子供姿の傀儡にしては珍しく九百万石もの値が付けられたことで有名である

人の数だけ美は存在し 人の人間の中でも「美しさ」というのは普遍のものではない 究極の美しさ[redacted]たちの情熱が、こういった変わり傀儡を生み出すのである

霊彩作、真眼
霊彩の作の中では珍しくその所持者がはっきりしている傀儡
まったく見えないはずのその目は、時に真実を見抜き、千里先をも見通すと言われる。
現在は朔望州叶真国の名代 羽賀夕刃の所持が確認されている。550万石

傀儡師・霊彩
彼の作る傀儡は、何かが必ず欠けている それは手であったり足であったり、視力、声、はたまた恐れや悲しみ、怒りのような感情であったりとさまざまだという。
彼の製作に眉をひそめる者も多いが、のめり込み、大金を払うものも少なくはない。
代表作、と呼べるものは存在しない。彼の傀儡を手に入れたことを公言する領主があまり多くはないのが、その理由である。
「霊彩の傀儡には不思議な力がある」と言うものもいるが 真偽のほどは定かではない。

瞳燕宗作、剣姫・時雨
[redacted]
商州蓮簧国の名代、望月直道の傀仕えであったが、名代の暗殺と、それに続く内乱のさなかに曽禄燭 霊糸」と共に出奔。四百七十万石

体:5	敏:7	覚:7	知	4			
心:6	共:7	活力	10	霊力	20		

<白兵戦闘>上級

伝説の傀儡師・翔雲

翔雲の名に「伝説」という肩書きを冠するのは間違いなのかもしれない。その名が初めて歴史に登場してより二百年近い年月が経つ現在でも、翔雲は時折傀儡を作り出しては、世に放っているからだ。

翔雲がどのような人物なのか、それを知る者はいない。絶世の美女だという噂もあるが、その出所すら確かなものではないと言うのが実情である。

そもそも、翔雲はその出自からして不確かである。とはいえ、これは翔雲に限ったことではなく、傀儡師にはその前身の判然としない者が多い。誰に師事し、どこで初めて傀儡を作ったのか、そのすべてが謎に包まれているのだ。

初期の作風により、師は南州伊上国の喜多見玄那であるとの説、初めての作品は笹岡琴姫下の所持していた「宵闇」か、お[illegible]の所持していた「散華」であるとの説が有力であるが、それとて真偽のはっきりしない意見でしかない。

しかし、どのような説を取る者であったとしても、口をそろえる事柄が一つ存在する。

鎌州播美国に翔雲が作った傀儡「九雲姫（このえひめ）」が翔雲にとって、いや、翔雲を追求するすべての傀儡師にとって大きな転回点であったということである。

九雲姫は美しい傀儡であった。傀儡であるという点を除いて考えても――美しすぎた。当時、鎌州一と称えられていた歌人、美稲[illegible]が、九雲姫の美しさを形容することばを思い付けず、筆を折り歌を捨てたという逸話は有名である。

加えて、もっとも奇妙であり、そして、いまだ誰にも解けぬ謎として残っている事実。九雲姫は死んだ。

名代の偏った寵愛が不興を買い、九雲姫はとある年の文月七日、正副併せて30人を超す名代の妻たちに、大奥にてめった刺しにされ命を落とした。

驚くべきは九雲姫の死体。傀儡であれば本来は木偶人形に戻るはずのそれは、一昼夜経っても、いや、それところかいつまで経っても、生身の肉のままだったのである。

もとより人であったのか？ いや、それはありえぬ。

それでは傀儡が人に転じたと？ いや、それもありえぬ。

長きに渡る議論も結局正解を出せずじまいであったのだが、翔雲自身にとっても九雲姫の死は一種の転機であったらしく、それ以来翔雲は作風をがらりと変え、世に送り出す作品の数もがぜん多くなる。

連作を好むようになった翔雲は、「式部八景」8体、「[illegible]」6体を続けて世に送り出した後、この時点で「宵闇」「散華」の時代よりすでに100年以上を経ている、ついに伝説的な連作「十二月姫」に着手する。

おのおのに月の呼び名が冠せられたその連作は、恐らくは睦月より始まっているのであろう。

しかし、この大陸のどこを当たっても、睦月という傀儡を見つけることはできず、また、それに関する文献も存在しない。「十二月姫之壱・睦月」は幻の傀儡なのである。

「十二月姫之弐・如月」以降に関しては、ほぼ完璧にその足取りをつかむことができる。ただし、いくばくかの悪評――「戦呼び」の二つ名と共に。

如月の、人ではないがゆえにその身に現出することができた尋常ならざる美しさは、人徳厚い君主をも迷わせた。名代の乱心が元で起こった鎌州宮藤[illegible]全土を巻き込む戦乱は、20年の長きに渡って続くことになったのである。

如月以降、5年から10年の間隔を開けて世に送り出される彼女の妹たち――「弥生」「卯月」「皐月」「水無月」「文月」「葉月」…最新の作である「葉月」に至るまでの7体、そのどれもが、何らかの形で戦や謀叛劇、崩壊劇の的となっている。

翔雲の作る傀儡は、そのどれもがまさに「傾国の美姫」と呼ぶにふさわしいと言えよう。

どこに居を構え、どのようにして傀儡を作っているのか？ そして――何者なのか？

翔雲は、この大陸においてもっとも有名でありながら、もっとも謎に包まれた傀儡師なのである。

卯月

世にも珍しい、ゆっくりと成長する傀儡。

5歳児ほどの姿で産まれた彼女は、その後20年以上もの歳月を経て、ようやく10にならずやといった姿である。九百万石

橘花 頼政

「翔雲の唯一の弟子」と言われる彼の作った傀儡「翡翠」は、翔雲以外で始めて戦を呼んだ傀儡であるとして有名。

いくら問われてもその師について語ることはないと言う。

体 5 殺 6 覚 9 知 7 心 7
共 5
<傀儡術>上級

傀儡の旅

通常は権力者の「持ち物」として、そのそばから離れることのできない傀儡だが、例えば戦乱によって主人を失うだとか、例えば主人の寵愛を失って捨てられるとか、例えばそもそも主人を持たず、完成した時点で野に放たれただとか――さまざまな理由で主人（持ち主）を持たず、流浪の旅をする傀儡もごくまれにではあるが存在する。

こういった場合、傀儡であることが知られれば一攫千金をもくろむ者たちの餌食になることは疑いなく、傀儡たちは自らの出自を隠して旅に臨まねばならない。

女の旅（男の傀儡も存在するが、全体として女がほとんどなので、そこに限ることにする）はそもそも危険が多い。人ならざる美しさで目を引く傀儡であればなおのことであり、傀儡と知れずとも人さらいにかどわかされ、いずことも知れぬ土地へと売られてゆく場合もあるという。

それを防ぐために、たいていの場合、傀儡は身分を隠すための変装を施してから街道に出ることになる。

傀儡の変装としては、法師姿や瞽女、白拍子といったような旅芸人姿が選ばれることが多い。法師であれば羽仙宗が選ばれる。これは羽仙の僧が姿形に関する戒律を持たず、さまざまな姿の僧が存在するからである。瞽女、白拍子であったなら、旅をしながら舞を舞ったり詩を詠ったり、はたまた春を売る場合もあるだろう。そうして得た金が、その後の旅のための資金となるのである

街道を渡る商人たちの集団や、旅芸人の座に紛れ込めた場合にはかなり危険は減るが、それでもまったく安全というわけではない何かのはずみで自分が傀儡だと知れれば、昨日までの仲間が手のひらを返すことすらありえるのだから

もしも一人旅であったのなら、危険はさらに増すことになる。山賊や雲助はえてして一人旅の者をねらうものだ

剣姫（戦闘用傀儡）としての訓練を積んだ傀儡であれば、危険はかなり減るだろうが、それでも完璧であるとは言い難いので、やはり同様に変装は必要とする。出自がばれたとき、危険を脱することができる確率が、多少上がるだけのことだ

それほどの危険を冒してまで、傀儡が旅に出る理由はいったい何なのだろうか？

流行歌にあるように、流罪となった主人の元へと三千里を旅した傀儡もいれば、「生みの親」を求めて主人のもとを出奔した傀儡の話も伝え聞かれる。もしかしたら、仕えるべき主人を捜すための旅なのかも知れないし、そもそも目的などないのかも知れない

その理由はさまざまだが、彼ら、彼女らは自分の信じる何かのために、旅に出る道を選ぶのである

法師
誰しも僧に対してはおおむね寛容であることより 僧を模す旅人は多い。

瞽女（ごぜ）
旅の女芸人。舞を舞い、詩を詠う。

RULE ・システム上の傀儡・

胡蝶の夢（傀儡の特殊能力）

傀儡は、自分にかけられている幻術を利用して、他人を夢の中へと導き、幻影を見せることができる。

対象の相手が眠っているのならば、無条件で夢を紡ぐことができるし、起きていた場合でも対象の【共感】＜意志力＞に対して【共感】＜芸事＞や【共感】＜歌事＞などの判定で成功すれば、夢の中へと無理矢理引きずり込むことができる。成功した場合には、相手は白昼夢を見たような状態になるだろう。

悪夢は人を目覚めさせる。もし、傀儡が紡いだ夢が対象にとって不快なものであったならば、相手はそこで夢から覚めてしまうかも知れない。

これを防ぐためには、傀儡と対象は【共感】＜意志力＞などで対抗判定を行なわねばならない。傀儡が成功したなら、対象の「悪夢から目覚めたい」という意志を押さえ込むことに成功して、対象は夢を見続けることになる。

木に戻る場合

死んだ傀儡は幻術が解け、素体の状態に戻ってしまう。これは、傀儡の魂（自意識）が木の人形に幻術を定着させ、人間の姿にしている原動力となっていることの証明であり、つまりは体から切り離されたため魂の影響を受けられなくなった体の一部が、そこだけ木に戻ってしまうことも共通する。

何らかの外傷などによって傀儡の体の一部が切り離された場合、切り離された部分だけが木に戻る。手や足のような肉体は人形になり、髪の毛は麻糸となる。

体の方の傷口は、普通の人間と何ら変わりはない。薬を使って治療することはできないが、＜応急手当＞や＜法術＞は通常どおり機能する。また、＜傀儡術＞による治療も可能である。

ルール的には、"重傷"や"致命傷"に一度に多量のダメージを受けた場合、手や足といった部位欠損が起こることがある。こういった場合に、木に戻ってしまう四肢をうまく演出してもらいたい。

傀儡の因縁

自分が傀儡だと承知しているか、していないか――すべての傀儡はその2種類に分けられるとも言える。

自分が傀儡だと承知している場合、《感情 私は人形》という因縁を、自分が人間だと思っている場合には《感情 私は人間》という因縁を、それぞれ持つことになる（両方とも持っている場合もある。それはそれでかまわない）。

これらの因縁が消えたとき、傀儡は果たして傀儡ではなくなるのだろうか？

COLUMN 傀儡のロールプレイ

まったく人と変わるところがないというのに、確実に人とは異なる存在。それが君の選んだモノ。それが、傀儡だ。

傀儡は人間ではないので、ほかのアーキタイプを改造することによって傀儡になることはできない。もし、傀儡のキャラクターを作りたいのなら、傀儡のアーキタイプを選ぶか、初めから傀儡としてキャラクターをフルスクラッチするしかない。また、傀儡には蟲を憑かせることも、忍術で体を強化することもできないので、初期技能や成長として＜蟲術＞や＜忍術＞といった技能を取ることはあまり意味がないということもおぼえておいて損はない

傀儡であるアーキタイプは2種類存在する。"傀儡"と"戦闘用傀儡"がそれだ。傀儡であるために必要な技能や、特殊能力は特になく強いて言うならば「私は人間」「私は人形」のどちらか(あるいは両方)の"因縁"を持っていることが、傀儡であるという証になる。「傀儡らしき」をプレイしてゆくのなら、これらの因縁をうまく活用しなければならない。

傀儡であるあなたの人生は、疑問に満ちたものとなるだろう。「私は人間なのだろうか」「私は傀儡なのだろうか」「傀儡と人との違いは、いったい何なのだろうか」「私はここにいても良いのだろうか」「私はどこに行けば良いのだろうか」「どうして私は人間ではないのだろうか」「どうして私は傀儡なのだろうか」どうして どうして、どうして!

まったく人と変わるところがないからこそ そして、確実に人ではないからこそ、傀儡は人の持つ根源的な疑問に捕われざるをえない

「自分は何者なのか? 生きてゆくために自分は何を為すべきなのか?」

誰かに作られた存在だからこそ、自分がそこにいる意味を必要とし、自分を必要としていたものを失ってしまったからこそ、自分がそこにいてもよい理由を痛切に必要とする

傀儡の旅は、まさに「自分」を探すための旅にほかならないと言えるだろう

また、傀儡は非常に高価なため、それと知れると危険な場合も多い。結局、傀儡はその身分を隠しながら旅をすることが多くなってゆく。

だが、時には君が傀儡であることを隠さずに打ち明けることも必要だ。それができる相手を発見すること――それも、君の旅の最重要な目的の一つには違いないのだから。

君が傀儡のキャラクターを造り、プレイが始められる前に、あらかじめ言っておこう。傀儡は、こと戦闘に関しては、まったくといっていいほど役に立たない。戦闘の訓練を受けた"戦闘用傀儡"であっても一流に遠く及ばず、"傀儡"であれば話にならないほどに弱い。

だからといってほかに取り柄があるのかといえば、人に誇れるはその美貌のみとなれば、どうすればいいのかと悩むことも多いだろう。

この本に収められた全アーキタイプ中で、まったく戦闘能力のないものは"傀儡"ただ1つで、これは確かにどうにも特異に映る。しかし、この「弱い」ということは、実は弱点ではない。ともすれば、傀儡の最大の長所でさえあるのだ

考えてほしい。戦う術を持たない者が、白刃の前に立つという意味。武器の扱いも知らない者が、重い刀を両手に握るという意味。それはサムライが刀を振るうよりも、はるかに、はるかに重大な意味を持つ瞬間であるはずだ

プレイに際してもう一つだけ付け加えるとすれば、マスター泣かせの特殊能力、"胡蝶の夢"の使用に関してだろう。他人の夢をのぞき、操り、あまつさえ強引に夢の中へと引きずり込むことすらできるそれは、みだりに使用すればプレイを崩壊させる危険すらある。あくまで、そこで使うのは理にかなっているという瞬間の使用にとどめ、何度も何度も多用するべきではない能力だ。

"胡蝶の夢"にはあまりルール的な制約が存在しない。だからこそ、プレイに映える場所でしか使わないように、ロールプレイの役に立つところでしか使わないように、気を配りたい。

「ルール的に制約がない」というのは、裏を返せば君のロールプレイのセンスを試されているのだ、ということを理解しておいてほしい。

忍 SHI-NO-BI

「忍は目なしを以てよしとする。
忍は声なしを以てよしとする。
忍は耳なしを以てよしとする。
忍は己なしを以てよしとする」

覚苛流忍巻「戒綱之書」より

忍と忍軍

忍者――天羅において"忍"と総称される存在とは、ひと言で言ってしまえば「特異な技能を有した職能者」となる。

この「特異な技能」とは、薬物毒物の取り扱いや特有の体術、変装術などである。そしてそれらの総称として「忍術」と呼ばれる技術体系が存在する。

通常、忍は「忍軍」と呼ばれる集団に属している。より詳しく言えば、「忍が忍軍へ加入する」のではなく、「生まれた時から否応なく忍軍の一員となっている」のである。忍軍とは忍の育成機関であり、同時に統制機関でもある。忍にとって忍軍の命令は絶対であり、それに反することは死を意味する。忍軍はその結束力、組織行動力をして影に徹する存在であり、離反者や造反者、異端者に対しては極端ともいえるまでの刑罰が下される。

忍のすべてと言っても過言ではない組織、忍軍の成り立ちについて正確な資料や文献などは、何一つとして残されていない。忍を変幻自在たらしめている「忍術」の存在をして、都や屋敷を追われた異端の陰陽師(陰陽師それ自体が異端といえなくもないのだが)が寄り集ってできたとする説や、ある山中を拠点とするところから呪術修験者の修業道場を起源とする説などがある。だが、どのような説にせよ、確たる証拠や記録が残されているわけではないため、今一つ信用に欠ける。

また、忍という職能そのものの起源についても同じことがいえる。開祖である真甲と胤斎の名のみが残されているだけで、詳しい由来は存在しないのだ。まるで子供が物心ついたときから親がいるように、忍という存在はいつの間にかそこにいたのである。

もちろん、個々の忍軍についての起源や成り立ちについては、それなりの記録が残っている。ただ、それらの起源説話は、明らかに後世の者によって作られた偽作であり、しかも忍軍流派を正統としながらも、その源流となる忍軍や流派は、忍軍によってまちまちなのである。

忍軍内の規律の厳しさは、他のいかなる組織と比較してもひけをとることがない。この規律規範は幼少のころから繰り返し教え込まれ、それに疑いを持たぬよう教育されている。小さな規律違反に対する厳しい折檻、また違反者の処刑を公開することによって、掟を違反することに対する恐れを深層意識にまで刷り込むのである。

なお、忍軍の掟(規律)は「律」、それに違反したことに対する罰則は「戒」と呼ばれる。

シノビ

シノビとは、その肉体に「シノビ」と呼ばれる封術処理を施された者をさす。ある陰陽師によると「シノビ」はサムライと同様に特殊な〈式〉であるとされているが、真相は判明していない。

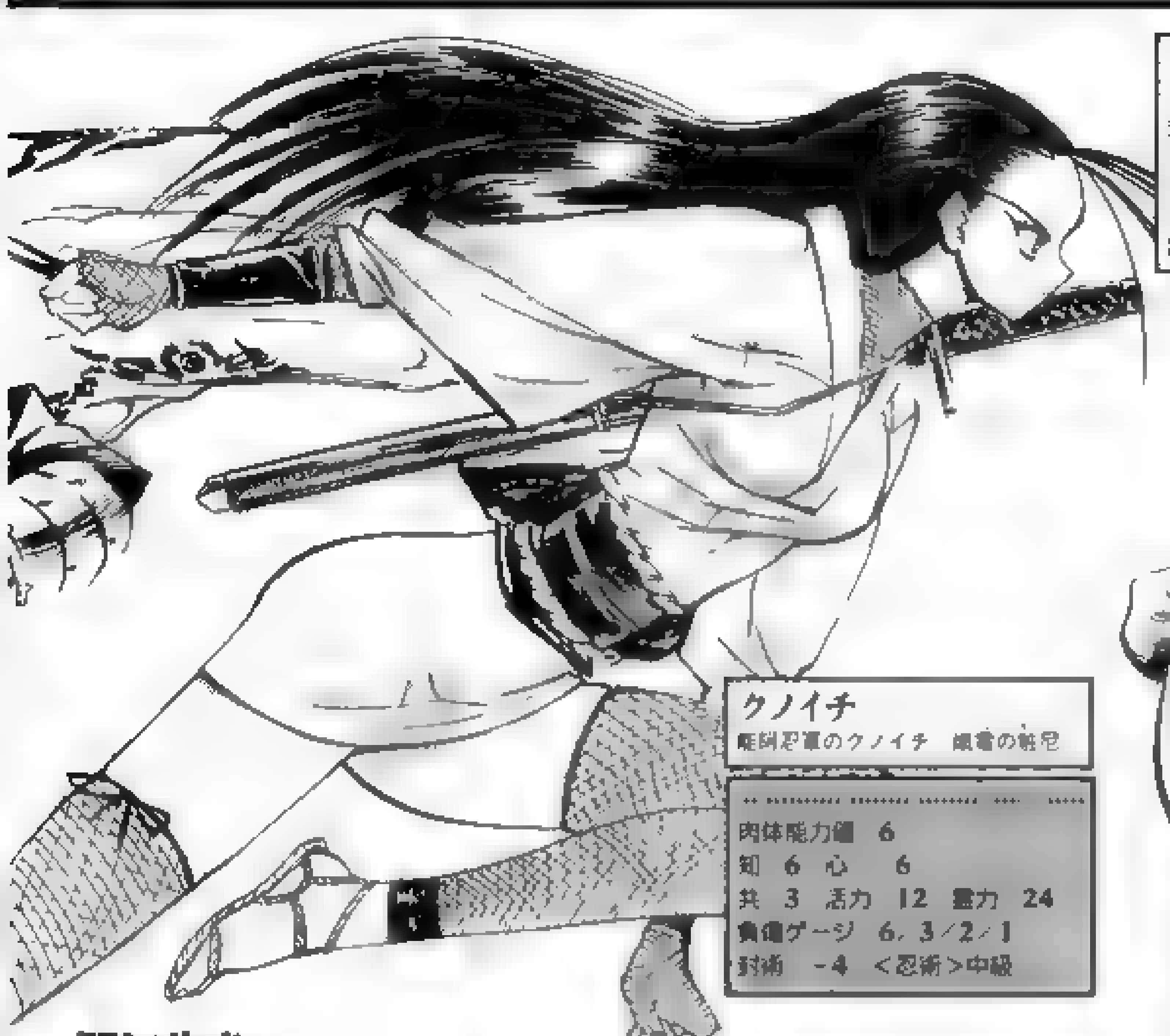
シノビ

眩雨忍軍中忍の一人。頭領の弟子。彼が得意とする<跳躍の術>は<飛天霞影の術>の変形版である。

体	6	敏	7	感	7
知	5	心	6	共	3
活力	12	霊力	22		
負傷ゲージ	6/3/2/1				
封術	−5	<忍術>中級			

クノイチ

クノイチとはシノビの女性版である。封術処理を施された者のみを「クノイチ」、そうでない者は「くノ一」「女忍」と呼ぶ。なお、封術処理を施されていない者でも、任務の性質から不妊処置を施されている者が多い



クノイチ

暗闘忍軍のクノイチ　朧霞の紫苑

肉体能力値　6
知　6　心　6
共　3　活力　12　霊力　24
負傷ゲージ　6, 3/2/1
封術　−4　<忍術>中級

変装したクノイチ

移動中のクノイチは旅芸人を装う

闇に生き――

忍は通常、五十人百人といった単位で雇われる。雇う側（多くは権力者である）から見れば、忍の持つ最大の力は組織的な行動力にあるためで、またこれは間違った見識ではない。

権力者はこれだけの大人数の忍を雇い、何をさせるのか？

答えは簡単である。合戦ならば伝令役に斥候役、平時ならば隠密や情報収集だ。忍個人に焦点をあてれば、その力はの特性は隠密性や一夜千里を駆ける足にある。これを鑑みた場合、こうした地味といえなくもない仕事の数々は、忍に与えられる任務として適切と言えるだろう。

そう。忍に与えられる任務の多くは、非常に地味であり、日陰に位置するものばかりである。それだけではなく、すべての記録には忍の存在が記されることはない。彼らは記録の上では、この世に存在していないのだ。

記録では存在してはいないものの、事実上は確実に存在する者である忍。その彼らが隠密裡の情報収集のみに使われるはずはない。常に地味であることを要求される忍の晴れ舞台ともいえる任務が、要人の暗殺である。

殺人――それも暗殺を晴れの舞台と言ってしまうのは不謹慎かもしれないが、彼らはそのような使われ方をするように育てられる。殺しに心を痛めぬように、また殺しを嫌悪せぬように、と。いわば、彼らは刀である。刀は肉を断ち、命を奪うが、それに恐れや嫌悪を抱くことはない。そういった感情を抱くのは使った者であり、道具は何も感じることはない。

忍は道具なのだ。

道具として生きるならば、余計なことに向ける目は必要なく、意見する口は邪魔であり、命乞いのことばを聞く耳は余分なものでしかない。そして、それらに揺り動かされる心は、忍にとってもっとも不要なものなのである。

このように常人が禁忌とすることに対しても平然としていられる忍は、盗みを行なうことを命じられることもある。いや、現在にしてみれば、暗殺よりも窃盗を任務とすることのほうが多いだろう。戦時なら相手国の布陣を記した文書を、平時でも謀反を働く臣下の証拠物件を、そして時には軍資金集めのために敵の蔵から金を。

彼ら忍は、このようにあらゆる技能に通じ、そして常人とは違った倫理観念の下に生きている。しかし、その能力、技能はすべて他者に使われるためのものであり、忍自身の欲や願望のために使われることはない。だが、それが聖人的な無欲さからくるものではないことは、これまで記述したことからもわかるだろう。

忍とは、己自身もそれと自覚している道具であり、その生き方を受け入れている存在なのだ。

――闇に死す

忍の世界は非情であり、冷徹である。

彼らにとって任務の失敗は即、死に直結していることもまれではない。しかも、その死は敵の刃によるものだけではない。仲間であるはずの同じ忍軍の忍による死も少なくはないのだ。

忍には厳格な掟、「律」が存在する。これには忍として生きるための一般規則から、雇い主への対応までが詳細に記されており、それに対応する形で罰則規約である「戒」がある。

この「戒」によれば、各忍軍により多少の差異はあるものの、雇い主に重大な不利益が生じる失敗は死によって償わなければならないとされている。同じ忍軍の仲間により死が下されるのは、こうした理由によるのだ。

では逆に、任務に成功した場合はどうだろうか？

忍にとって、与えられた任務を果たすのは当然のことである。課せられた仕事をまっとうする。それが道具としての役割なのだ。そのため、もし忍が大きな勲功をあげたとしても、それによって何らかの手柄とされることもなければ何らかの記録に残され、称えられることもない。初期に取り決めた報酬が支払われるだけである。

そう。道具を手入れするように。

これは忍、雇い主の双方が納得した上での扱いだ。忍自身がそう使われることを当然として受けとめているのだ。

忍の里

忍軍の本拠地となるのは通常、深い山中にある忍里と呼ばれる小村である。この小村は外界との交流が極度に――皆無と言えるほどに少ないため、隠れ里とも呼ばれる。また、この「隠れ里」ということばに、妖怪変化の棲み家という意味あいがあることからもわかるとおり、一般人にとって忍の住む里というのはあやふやなお伽話のような存在にすぎないのである。

聞いたことはないだろうか？ 狸や狐に化かされた間抜けな猟師の話を。

この手の話に登場する間抜けな猟師のほとんどは、偶然にも忍の隠れ里に近づいてしまったために、各所に配置された見張り役の下忍が使う忍術によって化かされ、隠れ里から遠く離れた場所まで誘導された者たちなのだ。忍術で正常な知覚力を奪われた状態で誘導されたため、この間抜けな猟師は二度と隠れ里へ近づく道を思い出すことはできない。

また、忍の隠れ里がある地域の多くには、仙人や天狗にまつわる伝説や逸話が残されている。そのほとんどは、数少ない忍の目撃例から、村人たちが（彼らにとって）未知の存在に対して想像をふくらませた結果である。だがしかし、ごくまれに本物の天狗（妖）が潜む山も存在していることもあるため、天狗伝説のすべてが忍の目撃譚ではないことを断っておく。

こうした忍の隠れ里は、1つの国内でも5～10ほども存在する。が、こうした忍軍は多くの場合、一つの忍軍の分け里（支部）が独立したものであり、そのため、それらの忍軍に伝わる忍術にはかなりの類似点がある。そして、そうした忍軍がほかの忍軍を敵対視、ライバル視している原因は、己の忍軍をその国の正統なる後継組織としていることにある。

さて、忍の隠れ里の具体的な面について説明することにしよう。

忍里には多く分けて3種類ある。1つは忍軍の本拠地となる本里。通常はこれのみを忍の隠れ里と呼ぶ。

2つ目は分け里。これは本里の周囲の山麓に点在しており、本里よりは外界との接触が多い。領主や名代といった権力者と忍の頭領との接触は、この分け里で行なわれる。たとえ雇い主であっても、同じ忍軍の忍以外の者を本里へ迎えることはないのだ。

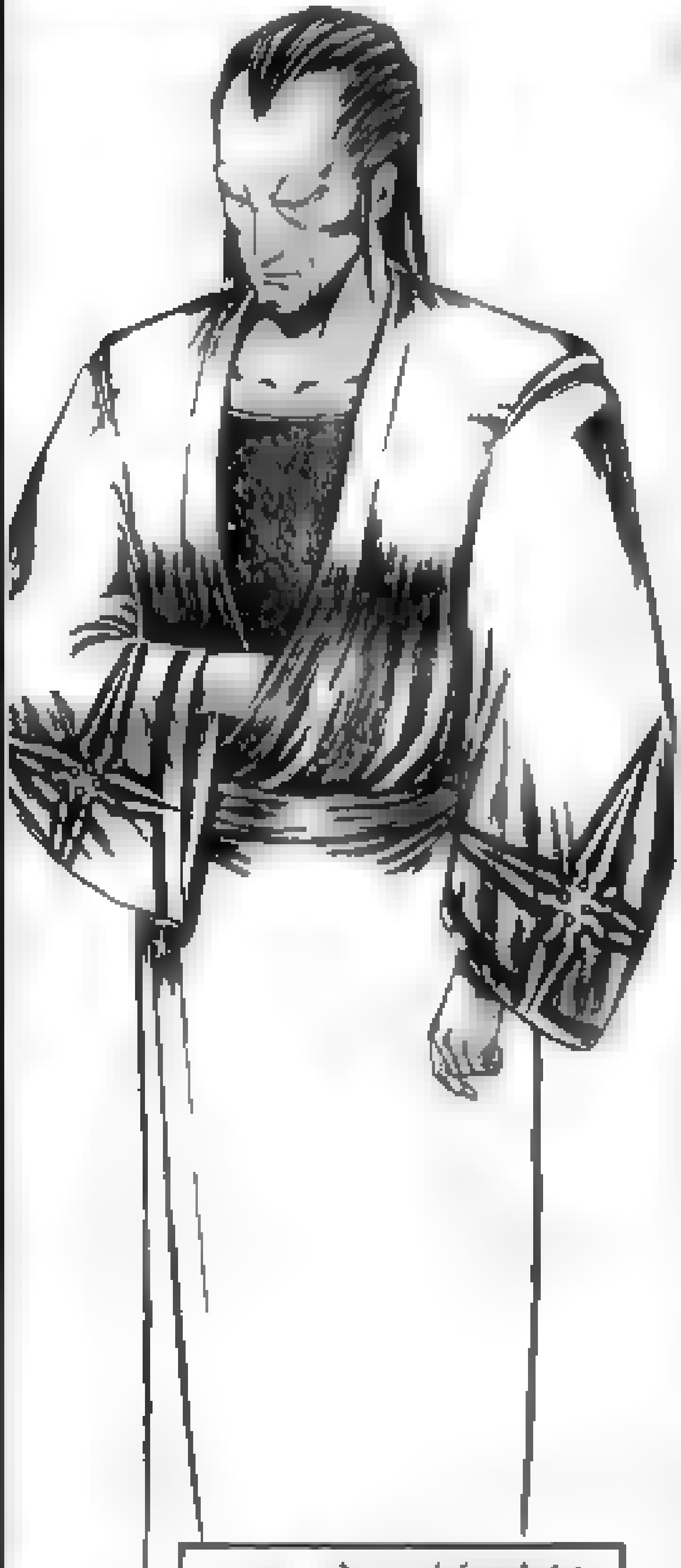
そして、3つ目が町里である。字面を見ればわかるだろうが、町の中に隠された里である。「里」ということばがついてはいるものの、この町里は通常、宿や長屋、時には武家屋敷などの形をとっている。町里の持つ役割は、クサ、市井や武家社会などに紛れ込んで生きる下忍が忍軍の本部と連絡をとるための出先機関である。

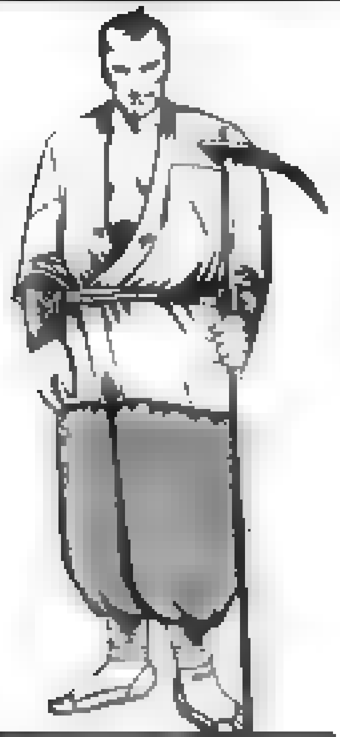
町里の例からもわかるように、忍が己の素性を隠すことなく休める場はすべて「里」と呼ばれる。これは忍特有の隠語表現でもあるが、それと同時に「忍軍という心のよりどころを確認でき、わずかでも安心できる場所」という心情のようなものを感じ取ることもできるだろう。

それでは、ここからは忍里の設備などについて説明してゆくこととしよう。

本里には忍の育成機関、総合的な統轄機関としての役割がある。忍軍の頂点に立つ首領である上忍が座していることからも、それがわかるだろう。忍社会にとっての本陣、忍の城こそが本里なのである。

そうした最重要拠点である本里には、上忍の屋敷、数々の忍具を製作する工房である拵え所、忍の鍛錬を行なう道場などがある。もちろ

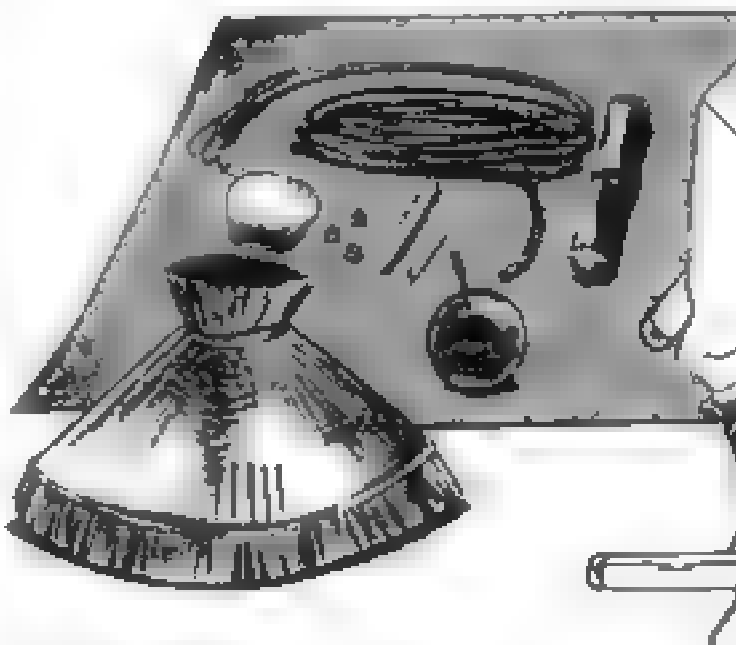

上忍　御子柴勒戯斎（みこしばろっきさい）



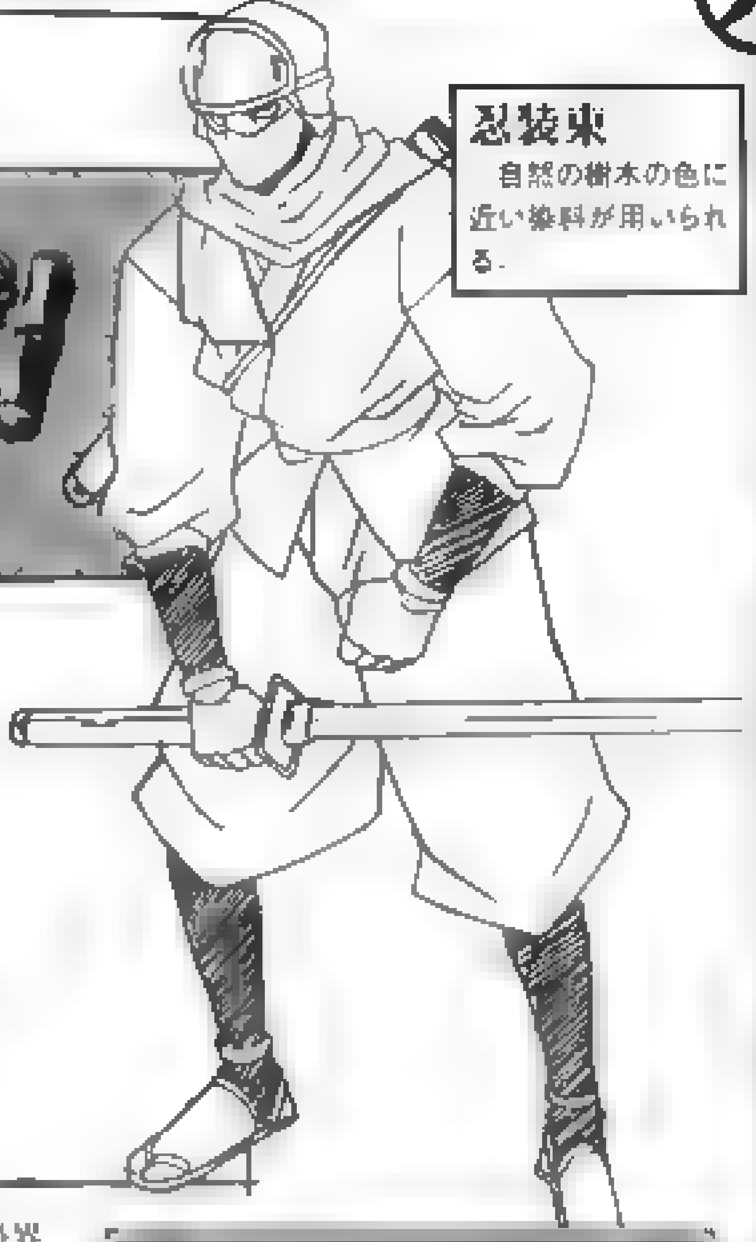
日常の忍者

しかに忍とはいえ、その日常は普通の農民とほとんど変わりはない。外界との接触が極端に少ないため、任務を帯びていない忍は、里内で費やされる食料や薪などの生活必需品の生産への従事が義務付けられている

七つ道具



1	編笠	顔を隠す
2	鉤縄	登はん補助
3.	石筆	チョーク
4	薬	救急薬　鬼丸
5.	三尺手拭い	顔を隠す　紐の代わり 濡らせば武器
6.	打竹	火種保存　懐炉代わり
7	[illegible]	[illegible]



忍装束

自然の樹木の色に近い染料が用いられる。

ん、忍たちが住む小さな家や、自給自足のための農地などもある

上忍の屋敷は里の中でも最大級の建物である。とはいえ、城下町の武家屋敷とは比べるべくもない。一般的な農村にたとえれば、上忍の屋敷は地主のそれに相当するものなのである

次に備え所。これは忍術を用いる時に使われる忍具を製作するための工房であり、忍軍や里の規模にもよるが、3―5軒の農家風の建物に分散されているか、さもなければ長屋風の建物である。ここでは、上忍から特に忍具の製作を一任された10名ほどの下忍が、中忍の指導の下に忍具を製作している

道場は、里の子供を忍として育て上げるべく、教育を行なっている場である。ここでは剣術や手裏剣術の基礎のほか、文字の読み書きや算術、錠前の構造、薬物や毒物の扱い方や調合法、人体の構造、武家屋敷や城の構造、忍の符丁(合言葉や仕草)、古今東西の伝典、各種の芸事、忍軍によっては陰陽術や幻術の基礎などが教え込まれる。これらは忍が活動する上で必要となるであろう、すべての知識である

なお、剣術や手裏剣術といった肉体的な技能は、基礎訓練以外はすべて野外――里の周囲を囲む森林の中で行なわれる。忍の最大の武器である隠密性や俊敏さを鍛えるには、平坦な土地よりも木々が生い茂り、枯葉枯れ枝が散乱する森の中のほうが適当なのである。それでも、やはり訓練を受ける者に基本的な技能が備っていなければ、そういった訓練はまったくの無駄となるため、道場での基礎訓練が行なわれるのだ

このように忍として必要な設備のほか、忍里にも農耕地が存在する。忍といえど人である 生きてゆくには食物を口にしなければならない。しかし、忍里はその性質上、可能なかぎり外界との接触を遮断するようにしなければならない そのため、自給自足が原則となっている

面積だけでいえば、忍里の大半の土地は田畑である。むろん、彼らはその存在すら知られていない者たちであり、同様に忍里は余人の知るところではない。それは国の役人にしても同じである。存在しないことになっている彼らはあらゆる税 年貢や労役などを納める必要はない。そして忍の就く任務上、ふだんから粗食に慣れているほうが都合が良いため、農地の5割で米を、残る2割で野菜、3割で忍具や毒物薬物となる草を栽培している

これらの農地は、任務に就いていない下忍たちによって耕作されている。ふだんの忍は、実は一般人とそれほど変わらない生活をしているのだ。これは本里の忍のみならず、分け里や町里の忍にも同じことが言える

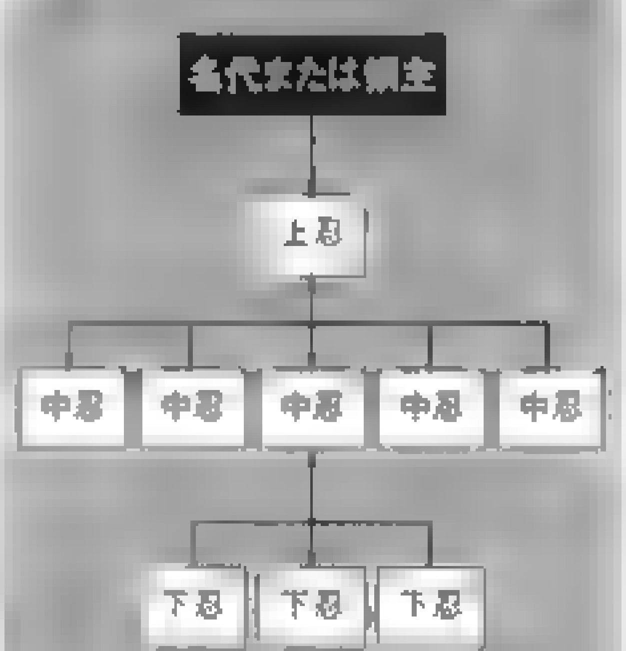
忍里の警備体制についても触れておこう

本里の警備は山中に散った見張り役の下忍に任されている。とはいえ、里に近づいてくる者といえば、前述したように道に迷ったり、獲物を追っているうちに入り込んできた猟師ぐらいなものである。見張りに与えられた任務は一般の猟師の口を封じることではなく、忍術により濃霧や幻覚を発生させて、穏やかに彼らを里から遠ざけることである

しかし、侵入者が敵対勢力の者であった場合、見張り役は鳥の鳴き声に似せた合図を里へ送り、仲間の忍を呼び集めて侵入者を捕らえる

分け里は外界との接触を拒絶していないため、本里ほどの警備は敷かれておらず、町里に至っては表立った警備は存在しない

忍者の支配システム



忍社会の支配構造は単純ながら厳格である。いや、単純ゆえに厳格であると言いかえたほうが、正鵠を射た表現と言えるだろう。

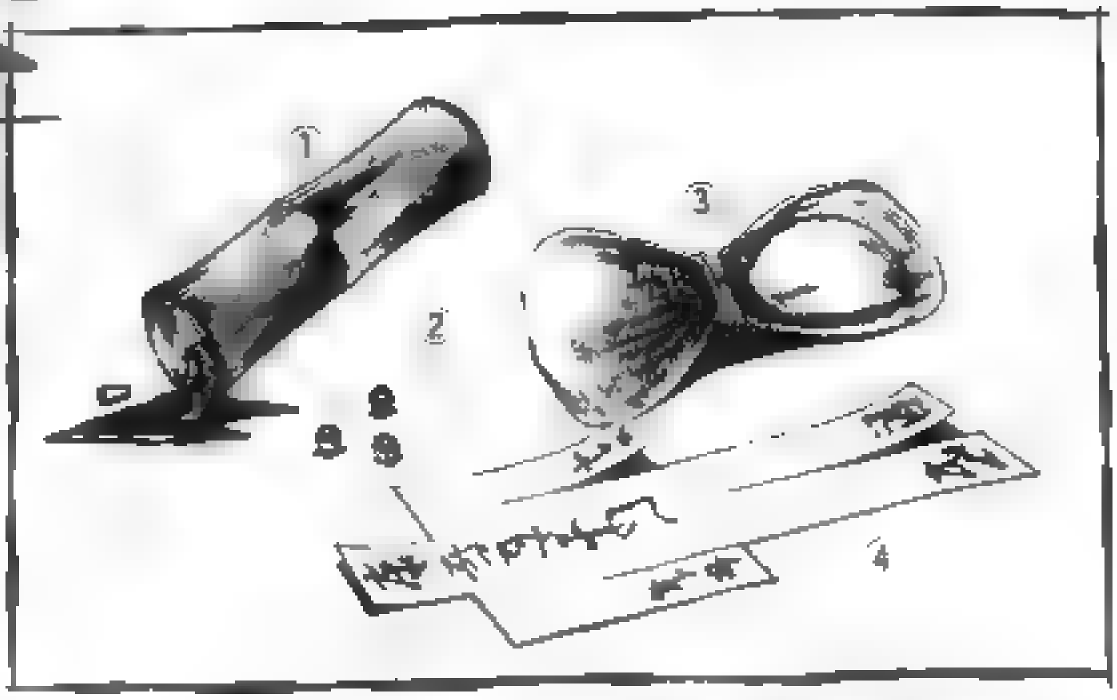
忍社会の頂点に立つのは、上忍である。通常、上忍は一つの忍軍につき一人しかいないことから、忍軍の頭領を兼ねている場合がほとんどである。

上忍の下には中忍と呼ばれる者がいる。中忍は上忍とは違って忍軍の規模に応じて数が増えてゆくが、それでも最大で15名ほどでしかない。里の中に屋敷を構えることが許されるのは、このクラス以上の忍だけである。

中忍の下、忍社会の最下層には下忍が存在する。彼らは上忍や中忍に仕え、日常の雑事などの世話を行なうことを義務とされている。

また、中忍、下忍にはそれぞれ中忍頭、下忍頭という者がいる。中忍頭は1～3名、下忍頭は下忍10名につき1人となっている。

忍術



忍術で使う道具(忍具)
1) 墨水の入った竹筒
2) 秘書
3) 符で紙
4) 兵丸

忍術の開祖幻幽斎
真壁幻幽斎。それが忍術の始祖の名前である。彼(彼女?)は、この世の理を解いたという。

忍術とはなにか?

忍びの者。どんな術をでも手もとに1つは持っているし、名代の数だけ、忍の流派は存在すると言っても過言ではない。

その忍の持つ特殊能力である忍術。その始まりと現在の姿について記しておこう。

開祖、真壁幻幽斎は、古代の陰陽師でもあった。幻幽斎は、陰陽道を通して世の理に触れ、そのすべてを解き明かしたといわれている。

その幻幽斎がすべてを注ぎ込んで作り上げたのが忍術。すなわち隠密と支配の術である。

この戦国の世界で生き残るためには、情報収集と暗殺、謀略を生業とする組織は、絶対必要である。名代や野心ある領主たちは、こぞって幻幽斎の力を欲した。たしかに、それまでも忍の者はいたし、技術もあった。しかし、幻幽斎の作り上げた忍術とそれを駆使する忍は、それらをはるかに凌駕するものだったのである。

幻幽斎は、支配者たちの要望には、弟子をもって当たらせ、自らは誰とも仕えようとはしなかった。最終的に彼(彼女?)は2人の弟子に皆伝を行ない、自らは隠遁した。その後の消息はさだかではない。うわさによれば、忍術の秘奥を3つの巻き物に記したといわれている。

その2人の弟子が興したのが、藤流と蠍流であり、この2つが現在でも天羅忍術の最大流派である。そのほかにも有名な流派には、剣師たちが用いる神流、蠍流から別れた蟻流、藤流の内部抗争から生まれた異藤流などがある。特殊なケースでは、知比衆と呼ばれる傭兵たちがいる。彼らの使う技(彼らは法力と称している)も忍術であるのは間違いあるまい。

現在天羅には、およそ百余りの忍術の流派があり、今日も闇の中でこの戦いが続いているのである。

忍術の真の姿とは何か?

忍術とは、限定的な効果を持つ陰陽術である。陰陽術をできうるかぎり簡略化し、術理を教えず、余計なことは考えさせない。「こうすればこうなる」そのことだけをなしとげさせるのである。そうなって初めて忍術を用いることができる。

そう、忍術は巨大な支配のシステムでもある。情報の限定性、絶対の掟、教育が生む上役への絶対服従、命令を果たすことだけが正義という概念。まさに完全なる支配の社会である。

現在では、上忍ですらこの支配のシステムに組み込まれている。すでに忍術を教える側にも術理を知る者などいないのだ。

結果として、忍の里は変化に弱くなり、慢性的な人口減少に悩むことになる。組織として絶対に必要な閉じた社会性が、今度は、外部の血を締め出してしまうからである。そのため里の近くの村などでは神隠しが横行することになる。また、組織の硬化が約束されているため、ちょっとした事件が容易に里を崩壊させることになる。ゆえに、抜け忍は許してはならない。里の秘術や情報などは大した問題ではない。里を離れて生きている者がいること、それ自体が最大の問題なのである。

RULE

忍具はどうつくる?

忍具の作り方は、忍術を学んだ際に教えられる。やり方は、原料の選び方から作成の作法までびっしりと決まっており、一部の隙もない。これを型どおりに実行することで忍具は作成される。

ルールでは、術ごとに、最低必要な忍術技能の段階を決めることで、忍具の作成をサポートしている。しかし、忍具の運用面についてのルールは存在しない。言いかえれば、ルール上では、忍具が尽きたりすることはない。

なぜだろうか? それは忍がプロであるからである。忍具や手裏剣などは、彼ら――闇に生きるもの――にとって非常に重要な品物である。プロである彼らが、それらの補充を忘るなどということが、あるはずはない。もはや、それは、トイレに行くシーンを描写しないのと同じぐらい当然のことなのである。しかし、返して言えば、トイレのシーンを描写するときもある。なぜか? そこでイベントが起こるからである。忍具にもそれが言える。

つまり、忍具が尽きる瞬間とは、よくあることなどではなく、非常に特殊な予期せぬ状況(あなたが「なんてこった」と言った瞬間などがそれにあたる)なのだ。

"天羅万象"では、すべての一般的な物品とそのキャラクターが常に携帯していておかしくない物品についてこのような逆説的なルール(ルールが存在しないというルールだ)が存在する。

忍術リスト

忍術リストの見方、忍術の掛け方

ここには、とある有名流派に伝わる忍術の忍具や掛け方などが書かれている。

もちろん、これがすべての忍術ではない。ほとんどの流派には、独自の忍術が存在するし、多くのクサは、自分だけの隠し技を持っていて、味方であろうとも決して見せたりはしない。忍術の情報は、死に直結する。それが忍の世界である。

忍術の見方

忍術には、すべて使用難易度と使用可能な＜忍術＞の段階、必要な忍具、消費しなければならない霊力が設定されており、一術の忍術は、3つの段階に別れている。

例として、爆雷包の術の表記をあげる。

忍術名／忍具／使用に必要な＜忍術＞の段階
爆雷包の術／丸薬／初級
術の段階・使用難易度・消費霊力（効果）
甲・2・5（爆発の強度は8、半径4mにダメージを与える）

忍術の使用

忍術を使用するには、設定された"霊力"を消費し、使用する忍術の難易度の【敏捷】＜忍術＞による判定に成功する必要がある。この判定に失敗したときも、消費される"霊力"は、成功したときと同じである。幸いなことに、術に失敗しても、術が暴走するようなことはない。

そして発動した忍術は、術に書かれていないかぎり、使用した忍の【心力】分（ラウンド）の間効果を持続する。

封術の効果

封術とは、あらかじめ術の起動を助けるために、体に暗示を仕込むことである。

封術を施したキャラクターは、忍術を使用する際の消費"霊力"を一定量軽減することができる。ただし、最低1点は、"霊力"を消費すること。

忍術の制限

忍術の使用には、いくつかの制限がある。

- ●自分にかける術を2つ以上、同時に使用することはできない。
- ●術を途中で打ち切ることはできない。
- ●使用段階に達していない術は使用できない。"気合"で一時的に上昇させても不可能である。
- ●〈式〉に憑依されている間は、使用できない。
- ●使用者にかけるタイプの術を他人にかけることはできない。
- ●サムライ、傀儡、金剛機は、自分にかける術を使用できない。
- ●ヨロイは、術を使用できない。

憑鬼（ひょうき）の術／丸薬／中級

忍具

憑鬼の術に使用する忍具は、鬼丸と呼ばれる丸薬である。鬼丸は、守り札を丸め、数種の薬草や滋養のある食物（これらの配合は、流派ごとに異なる）などを固めた物である。

術以外にも気つけ薬として使用することができる。

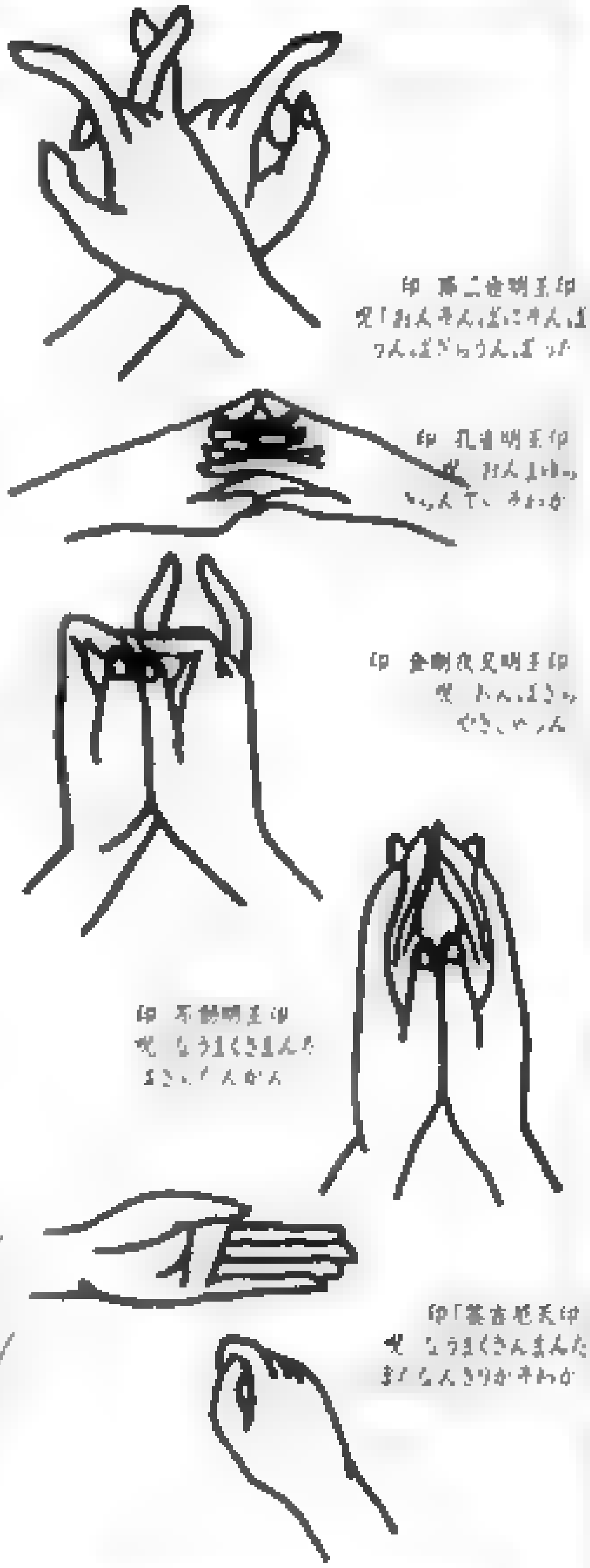
流派によって細かい違いはあるが、鬼丸には精神を激しく高揚させる飛狗と呼ばれる薬草が、必ず混ぜてある。そのため、まれに飛狗の中毒になるクサが出ることもあるが、そのようなクサは、即座に処刑される。

術者の中には、精神の動揺を嫌って、憑鬼の術を使用しない者も多い。

必要なアクション

術者は、術をかける際に次のような動作を必要とする。

1 九字を切る
2 丸薬を飲み干す（守り札を壊さないように噛み砕くこと）
3 四つの明王印を順に、すばやく組む
4 印ごとに決められた呪を3回同時に唱える
5 荼吉尼印を組み「なうまくさんまんだぼだなんきりかそわか」と唱えると術が発動する



効果

憑鬼の術は、さまざまな神々の威力を借り、術者に鬼神を降ろし戦闘力を著しく増大させる術である。

術は、術者の【心力】分（ラウンド）の間持続し、その間【体力】【敏捷】【知覚】が上昇する。

憑鬼の術／丸薬／中級

術の段階・使用難易度・消費霊力（効果）
甲・3・8（霊力、活力、能力値に＋4）
乙・2・6（霊力、活力、能力値に＋3）
丙・1・3（霊力、活力、能力値に＋2）

※ゲームの複雑性を考慮して【体力】による負傷ゲージ・"活力"の再計算はおこなわない。

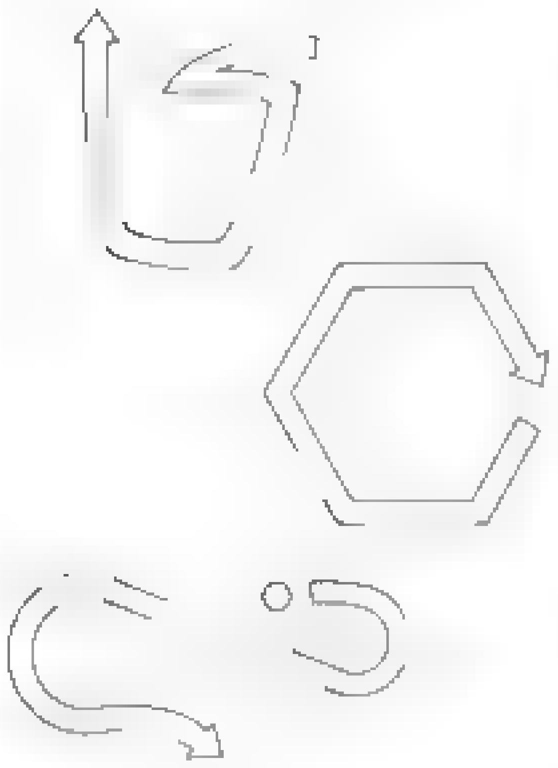
なお、"霊力"と"活力"の増加は、丸薬の効果であり、術の効果ではない。

この効果により"霊力"および"活力"が上限を越えてもかまわない。上限を越えている分は、1時間後に失われる。

威吹きの術／軟膏／中級

忍具
威吹きの術に使用する軟膏は、さまざまな薬草と樹脂、獣脂からできている。軟膏は、黄色でどろっとしており、無味無臭である。普通は貝を使用した膏薬入れに入っている。

必要なアクション
1九字を切る。
2軟膏を指先につけ、玄武紋（上腕）、青龍紋（腕全体）、白虎紋（手の甲）の3つの紋章を両腕に書き込む。
3降三世明王印を組み、「おんそんばにそんばうんばざらうんぱった」と唱えると術が発動する。



効果
威吹きの術は、四神獣の内、三神の威力を借り、潜在的な力を発現させ、驚異的な体力を発揮する術である。
この術が持続している間、術者による、筋力がダメージに関連する攻撃のダメージが一定値上昇する。

威吹きの術　軟膏／中級

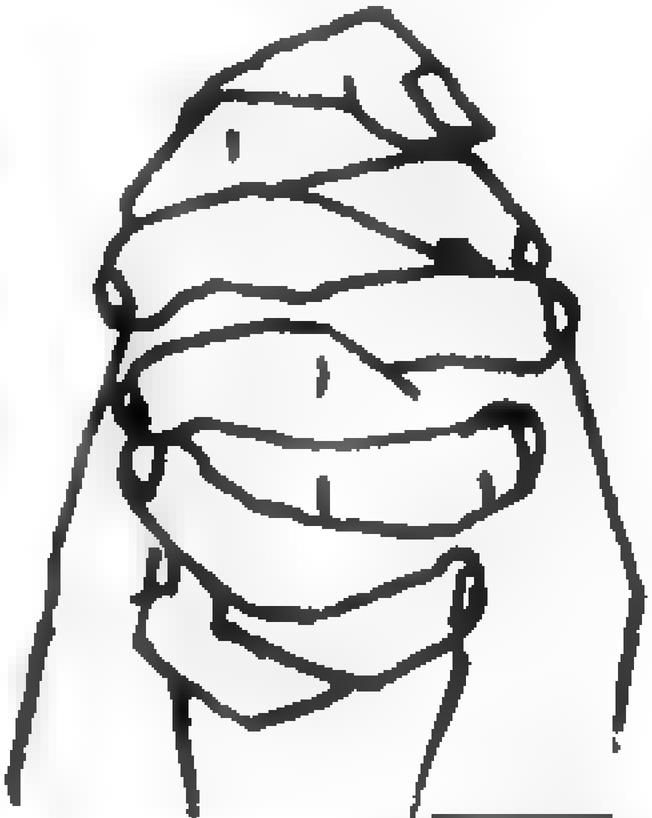
[illegible]

甲・2・6	（ダメージに＋5）
乙・2・5	（ダメージに＋4）
丙・1・4	（ダメージに＋3）

爆雷包の術／

忍具
爆雷包の術の忍具は、爆雷包と呼ばれる丸薬である。爆雷包は、雷玉と呼ばれる木の玉を中心にして、燃えやすいもので硫黄を包み、さらに鉄片を含んだ粘土で固めた物である。
術者は、術をかける際に次のような動作を必要とする。

必要なアクション
1九字を切る。
2爆雷包を握り込み、九字の八芒陣の中心を通るように投げる。
3外縛印を組み、「爆」と唱えた瞬間、爆雷包は轟音と共に爆発する。
なお、緊急時や自爆の時のために、爆雷包の術にだけは簡易にかける方法が、存在する。
1爆雷包を握ったまま、内縛印を組む。
2「爆」と唱える。唱えてから、3秒後に爆雷包は爆裂する。



外縛印

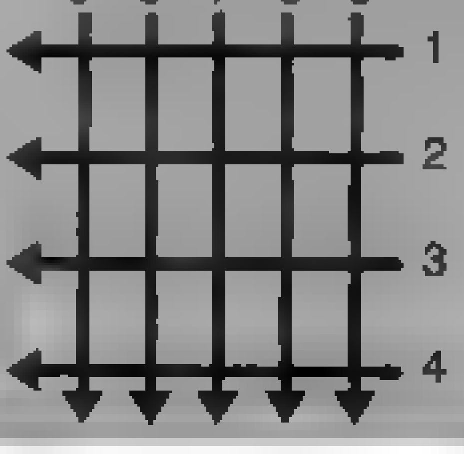
九字の切り方

刀印を組み、手刀で空中に、縦に5本、横に4本のマス目を切る。その時、線の1本1本に対応して「臨兵闘者皆陣列在前」と唱える。その後、手刀を刀印に戻し、真言を唱えて、術を解く。これが九字（早九字）と呼ばれる呪法である。
しかし、忍の九字は、簡易化されているのか、次のような手順で行なう。

1刀印を組む
2手刀で空中に八芒星を切る
3手刀を収め、刀印を組む。
4呪を唱える。
5手刀で図形の中心をつく

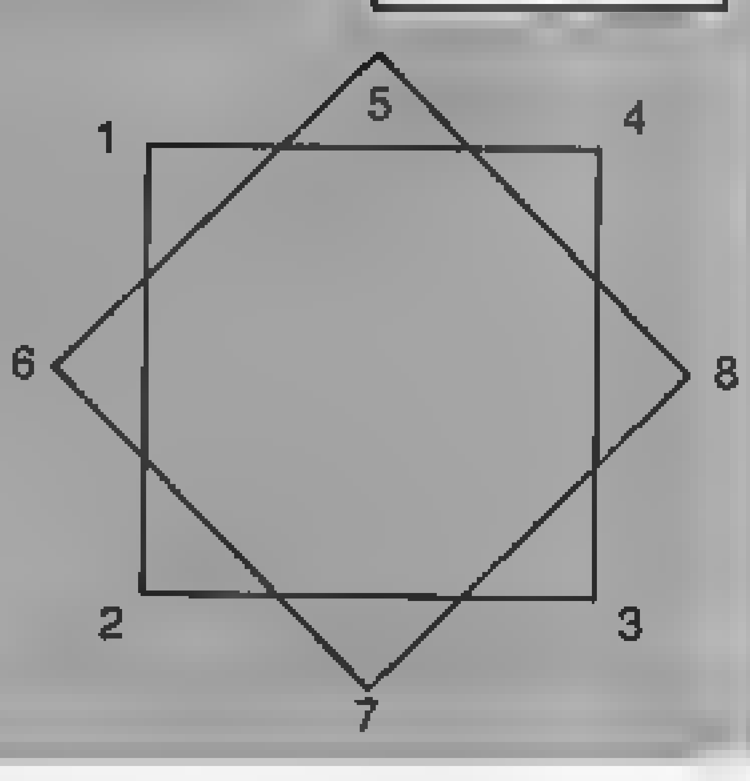
呪は、図形の中心に文字をイメージするようにすること。

刀印

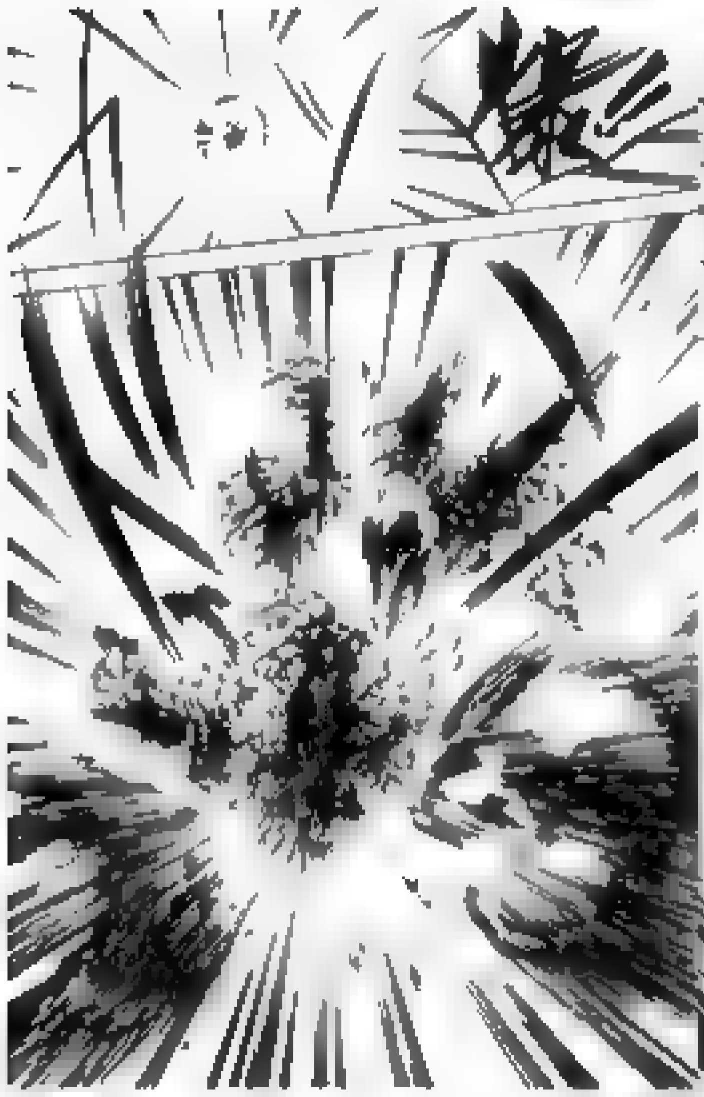


九字の切り順番

八芒の切り順番



丸薬／初級忍具



効果

爆雷包の術は 広範囲に大ダメージを与えるための術である

副次的に炎や煙を大量に吐き出させて逃走を容易にすることもできる

この術は 攻撃用 逃走用 そして最後の手段として たいへん重要な術であり すべての忍は 最初にこの術をおぼえさせられる。

爆雷包の術／丸薬／初級
術の段階 使用難易度 消費霊力 効果）
甲・2・5
（爆発の強度は8、半径4mにダメージを与える）
乙・1・4・
（爆発の強度は5、半径3mにダメージを与える、強度3の炎を効果範囲内に撒き散らし、可燃物に着火する）
丙・1・3
（爆発の強度は3、半径2mにダメージを与える、煙が大量に出て効果範囲内の視界を遮断する）

飛天鷹影の術／梁の入った外套／上級

忍具

飛天鷹影の忍具は 梁の入った特製の外套である この外套の材質は 流派によって異なる

例えば 羅流では 黒く塗った牛の皮を使用する。鷹流では 鷹の羽根を植え込んだ物を使用する 特筆すべきは 神流であろう。神流では 半透明の布のような物を使う 一説によれば それは天女の羽衣であると言う。

材質には関係なく 忍具には 甲蟲の糸による精細な刺繍が施される

術者は、術をかける際に次のような動作を必要とする。

必要なアクション

1 外套を着込む。
2 九字を切る
3 孔雀明王印を組み、「おんまゆらきらんでいそわか」と唱える。術が発動するまでこれを繰り返す。

効果

飛天鷹影の術は、術者を飛行できるようにする術である。

この術は、忍術には珍しく術者の適性が 必要とされる。必要なアクションの3が 繰り返すという形になっているが 適性のない者が何万べん唱えても術は発動しない。

術が発動すると羽ばたくような音とともに 外套が体に取り込まれる。そして 光 闇 を伴って羽根が 背中から生み出される このときに 服の背中がダメになる。そのため、飛天鷹影の術を得意とするクサは、背中があいた特製の忍装束を着ていることが多い。

飛天鷹影の術／梁の入った外套／上級
術の段階 使用難易度 消費霊力 効果
甲・4 10（術者は空中を自在に飛行できるようになる。飛行速度は、所持している荷物と術者の体重によって変化する。100kgまでは時速132kmで飛行可能で、以降は100kgごとに飛行速度は半分になる。飛天鷹影の術は【心力】×3分間持続する）

四明隠形の術／飲み薬／中級

忍具
四囲隠形の術に使用される飲み薬は 黒水と呼ばれる 真っ黒でトロトロしており 味はかなりまずい この薬の主な材料は [illegible]である
上質の紙に十二神将の紋を書き込んだ物を何枚も用意する
これを鍋に入れ ある種の木の樹液と数種類の薬草を加えて煮込む。紙が崩れて黒い煮汁が残れば、黒水の出来上がりである。

必要なアクション
術者は 術をかける際に次のような動作を必要とする
1 九字を切る
2 黒水を飲む
3 隠形印を組んで
「おんあびらうんけん」と唱える
4 3の呪を唱え続けながら 変身したい対象をイメージし続ける

隠形印

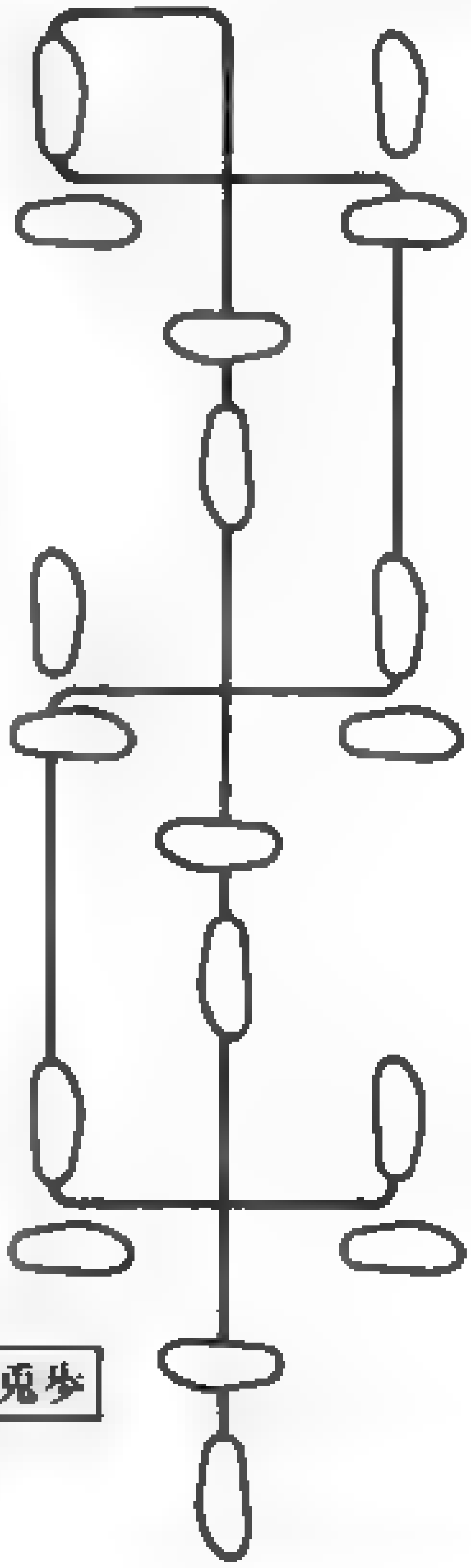
効果
十二方位を守護する十二神将の威力を借り自らを方位の中心である「渾沌」すなわち「空」となす。すべてでありながら すべてではない そのような状態になった術者は この世にあるすべてのものに変形できるのである
なお この術で姿を消すことはできない

四囲隠形の術　飲み薬／中級
術の波動　生ず難易度　消費霊力　効果
甲・2　6
（術者の望んだとおりの姿に、術者の外見を変身させる。ただし、術者の装備品その他は、変化しない。四囲隠形の術は、【心力】×2分間持続する）

無

忍具
無影分身の術に使用する忍具は術者を模した紙人形である。紙人形は 複雑な手段によって正方形の紙から折られる。
この紙は、撫で紙と呼ばれる紙で、術者の汗、小水 血などで濡らしてから、乾かした物で[illegible]
撫で紙には、九字のほかにさまざまな紋様が書かれる。紋様は、約50種類あり、一つの紋様が一つの平仮名に対応している。
この紋様をもって術者は名前を撫で紙に記載する。このため、撫で紙を複数の術者で共有することはできない

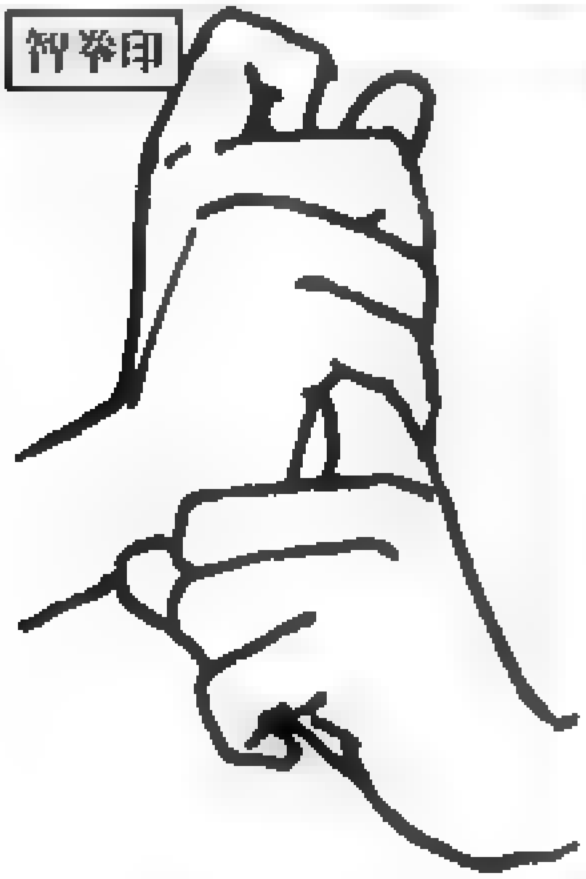
必要なアクション
術者は、術をかける際に次のような動作を必要とする
1 九字を切る
2 紙人形を地面に打ち込む。
3 兎歩を行ない、紙人形のまわりを回る。
4 紙人形に水を吹きかける。
5 智拳印を組み、「しゅくいんどうごげんしん」と唱える。
6 ポンと軽い音を立てて紙人形が術者の姿になる



兎歩

影分身の術／紙人形／中級

智拳印



例：天羅の中で

時雨の目の前で、石州が分身して行く。1 2 3 4 5 全部で6人の石州が、時雨を見やってニヤリと口をゆがめた。

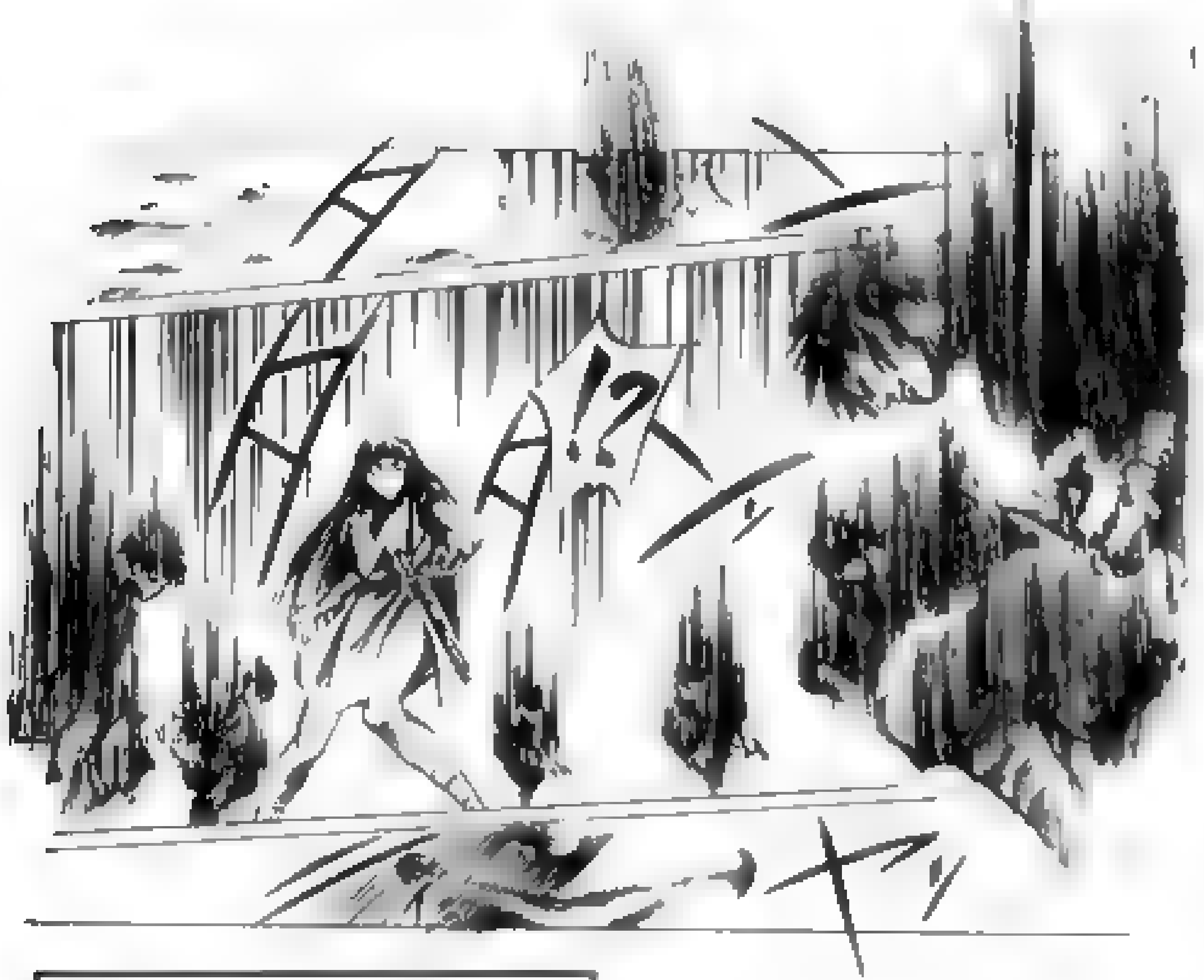
石州は、封術4を施した忍である。彼は乙の分身を5体作る。無影分身の乙は、1体の作成に4点の霊力が必要である。1体だけを作るのなら封術の修正が入って最低の1点で済む。しかし、今回は5体である。

4 × 5 ＝ 20

封術がない普通のクサなら20点の霊力が必要だ。しかし石州には、封術が施されている。

20 − 4 ＝ 16

石州は、5体の分身を作るために16点の霊力を消費した。



効果

無影分身の術は、地にあまねく存在する物の霊を紙人形に降ろし、自らの分身とする術である。

分身は、最大で[知覚]と同じ数だけ、同時に造ることができる。その行動は、完全に制御可能で、能力値は[体力][敏捷][知覚]として使用され、その行為は、すべて成功値で判定される。ただし、分身は[知力][心力][共感]に類する能力を持っておらず、それらの能力に分類される行為は、行なうことができない。

また、分身には、負傷ゲージは存在しない。

分身は破壊される（自爆も可能）と同時に爆烈して、術者とその周囲にダメージを与える。もし、術者がこの爆発に巻き込まれたなら、その分のダメージも同時に受けること。

無影分身の術は、造る分身の数によって消費霊力が変動するため、封術による修正は、消費霊力を算出したあとに行なうこと。

無影分身の術／紙人形／中級
術の段階　使用難易度　消費霊力　効果
甲 2 6×分身数
（分身が破壊されたら術者に3点、半径4 5 mに9点のダメージ）
分身の能力　能力値3　成功値2　活力6
乙・1 4×分身数
（分身が破壊されたら術者に2点、半径2 5 mに5点のダメージ）
分身の能力　能力値2　成功値1　活力4
丙・0・2×分身数
（分身が破壊されたら術者に1点、半径0 5 mに1点のダメージ）
分身の能力　能力値1　成功値1　活力2

煙霧の術／特になし／上級

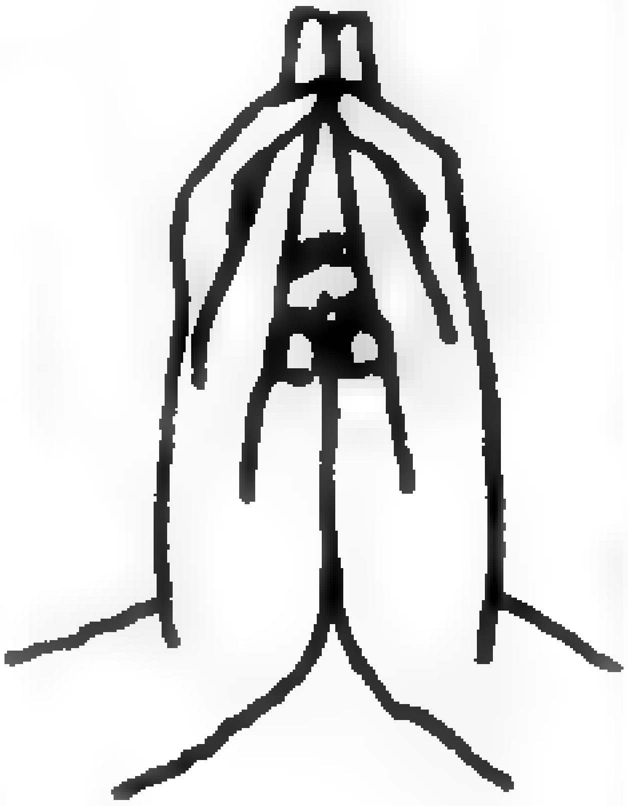
忍具

煙霧の術には、特に忍具が設定されていない。ただし、この術は実行に際して霧または煙が不可欠である。

必要なアクション

術者は、術をかける際に次のような動作を必要とする。

1 九字を切る。
2 摩利支天印を組み「おんまりしえいそわか」と唱える。
3 見せたい幻覚を強く思い浮かべる。
4 あとは、気取られぬように幻を演出すること。



効果

煙霧の術は、標的を霧で包み、幻を見せる術である。

どのような幻覚を標的に与えるかは、術者の自由である。標的は術をかけられる際と何かおかしいことがあるたびに、抵抗難易度による[心力]<意志力>の判定を行なって術からの脱出を試みることができる。

煙霧の術は、標的となる人数によって、消費霊力が変動する。封術による修正は、消費霊力を算出したあとに行なうこと。

なお、この術は、サムライおよび傀儡には無効である。

煙霧の術／特になし／上級
術の段階　使用難易度　消費霊力　効果
甲・3・9×標的数（幻覚の抵抗難易度5）
乙・2　6×標的数（幻覚の抵抗難易度3）

シノビ

封術（ふうしゅつ）

封術とは、あらかじめ術の起動を助けるため、体に暗式を仕込むことである。封術を行なっているキャラクターは、忍術を使用するとき、消費する"霊力"を軽減することができる。ただし、最低でも1点は"霊力"を消費すること。

封術を行なってもらうためには、上忍に認められ、忍頭による手術を受ける必要がある。このとき、ほとんどの者が術の失敗（術に伴うあまりの苦痛）によって死亡する。天羅では、このような命と精神の危機を乗り越え、封術を受けた者のみをシノビと呼ぶのである。

＜忍術＞技能を持ったPCが、シノビになるには、キャラクター作成時に軽減する"霊力"1点につき5点の"業"を上昇させる必要がある。

封術の正体

封術は、人間と〈珠〉の間に気（"霊力"）の流れるための道をつなげる術だ。〈珠〉を体に埋め込み、その〈珠〉と体に描く〈式〉を利用して作った道を通すのである。こうすると、忍術を使用するために消費された"霊力"がいったん〈珠〉に流れ、気が増幅されるのだ。その結果、術を普通より、少ない気で行使できるのである。

封術の弊害

忍術や封術の弊害は、すぐに現れるものではないが、いずれも致命的である。

忍特有の病と言えるのかもしれないが、突然体が崩れて死ぬことがある。これは、封術によって作られた道に対して体が拒否反応が出るためだと思われる。

また、忍となった者は、その後、子供が作れなくなる。これも封術による影響と言われている。ゆえに、多くの里では、封術を志願する者はその前に子供を為しておくようにすすめられる。忍になれるような、優秀な人間の子孫は重要な資源なのだ。

あたりまえのことだが、忍は貴重で強力な使い手である。体が空いていれば次々と使命が来る。使命を果たせずに死亡することも、この世界ではよくあることだ。

忍全体に言えるが、忍術は体を使い続けるとあまり良くない影響を体に与える。よくある例として、飛狗の中毒があげられる。「悪鬼の術」の忍具〈鬼丸〉には、飛狗と呼ばれる薬草が大量に使われている。この飛狗は、使いすぎると激しい中毒症状を起こすのである。

もちろん、このような状態になった忍は、即座に始末される。

「お父様、お母様、
あたし必ず生き残ってみせる」
鬼腕の鳩羽

封術を施された忍
血管の横を通っている細い線が封術の道である。〈珠〉はもっと奥の方に入っているためこの図では見えない。

封術を行なう
〈珠〉封じの術を忍頭が行なっている。もし、術に失敗すれば忍は死亡する。

雛の葛（カズラ）
葛は、雛道随一の使い手である。格闘術を得意とし、忍具、忍術に頼ることを好まない。

体	7	覚	8	敏	8	知	6
心	5	共	2	活力	14	霊力	22

＜忍術＞上級 ＜格闘戦闘＞上級

汀の石州

石州は、汀流の忍である。とある傀儡師のもとに長く潜入していたため、現在では傀儡師として名をあげている。主命でもあるが、個人的興味もあり、当代最高の戦闘用傀儡の一人である時雨を追っている。

体	7	覚	7	敏	7
知	7	心	6	共	3
活力	14	霊力	26		

＜忍術＞上級
＜傀儡術＞中級

抜ける忍

優秀な忍には、まれに「自分の意志」という奇妙なものを持つ者がいる。自分の意志を持つ忍は、里にとってたいへん危険な存在である。なぜだろうか？　それは、自分の意志を持つ者は、「自分の正義」も同時に持つからである。「自分の正義」そんなものは任務の遂行にとって、邪魔な存在でしかない。そして、どんなにすぐれた技を持っていようが、任務が遂行できない忍など何の役にも立たない。

さて、道具が使いにくくなったとき、あなたはどうするだろうか？　上忍も恐らくあなたと同じ考えを持つ。そう、壊して捨てるのである。

しかし、ほとんどの場合、そうなる前に自分がすでに、里の人間として異分子となっていることに気づくだろう。忍に引退はないことは自分がいちばんよく知っている。上忍が、異分子をどうするかもよく理解している。かつて自分もそういう異分子を何人も狩ってきたのだから。

さて、あなたはどうするだろうか？　忍も恐らくあなたと同じ考えを持つ。そう、逃げるのだ。すべてを捨てて。

こうして天羅の地に抜け忍が生まれることになる。もっとも、生まれるとはいってもほとんどの抜け忍は、すぐに死を迎えることになる。もちろん、組織が総力を挙げて、抜けた忍を始末にかかるからである。

組織はあきらめるということを知らない。刺客は次々と送られてくる。組織が、どれくらいあきらめないかという例として、宿流という流派について記しておく。風啼という抜け忍を始末するために宿流は、5人のシノビと30人の忍を投入した。それでも風啼を始末できず宿流は滅亡することになった。

忍の心得、役割

- 一つ、里（流派）の秘密を守る
- 一つ、前項に矛盾しない限り、任務を達成せよ
- 一つ、前二項に矛盾しない限り、あらゆる手段を使用せよ
- 一つ、己の身は、最高の手段である

このように、忍のすべては、里の秘密の保持と任務の達成のためにある。かなり無茶苦茶な心得だが、これらの心得に疑問を持つ忍はいない。不思議かもしれないが、しょうがない。疑問を持たせないように造られているのだから。もし、疑問を持つことがあったなら、その忍は死ぬことになる。それが運命である。

里のエリートである忍は、単独で任務にあたるか、実行部隊の長としての役割が与えられる。任務の実行に際しては、最大限の権利が与えられることになる。もちろん、最大限の責任も忍に科せられることになるのだが。

鬼の腕を持つ忍・鳩羽

「鬼腕」の鳩羽は、元汀流の忍である。彼女の両腕は、ふたつ名のとおりの化け物である。彼女の意思に従い、腕は自在に変化し、時には武器となり、時には羽となって彼女を助ける。それどころか、腕はそれ自体が命を持っており、自力で行動可能なのである。この鬼腕を持つために彼女は、天羅中の流派からねらわれることになった。

体	6	覚	7	敏	8
知	5	心	5	共	6
活力	12	霊力	20		

＜忍術＞中級＜陰陽術＞中級
鬼腕（両腕とも同じ）
能力値10　成功値3　活力20
変身能力あり　感覚結合あり
飛行能力　6　打撃能力　5

クノイチ

朧の夕月

夕月は朧流のクノイチで、現在は樹沖皓明の国は西家領主の側室になっている。遠からず西家は滅ぶことになるだろう。

体 5 覚 7 敏 6 知 5 心 6
共 6 活力10 霊力22
＜忍術＞中級＜枕事＞上級＜話術＞上級

女を捨てる

クノイチ。一般的には、女の忍のことであるとされている。だが、本来は女の忍でも特殊な術すなわち房中術を修めた忍が、クノイチと呼ばれるのである。なぜクノイチと呼ばれるのだろうか？ 女という漢字を書き順に従ってバラバラにしてみよう。くノ一、そう並べてクノイチである。クノイチは、忍でありながら女であることを武器にする忍なのである。

ちょっと想像してみてほしい。天羅も中世世界の例にもれず、男子上位社会である。女性は不当に差別されているといっていい。もっとも、現在は戦国時代であるがゆえに、能力さえあれば、ある意味平等である。しかし、男性上位社会だからこそ、女であることが武器になる場所はいくらでもある。

例えば、後宮（大奥）や廓、貴人の女房などは女の世界であり、男子禁制である。このような場所に長期潜入しようと思ったら、クノイチに頼るほかはない。男では最初から不可能だし、殿様（男性）のお相手をする可能性も考えれば、単なる女の忍でも役者不足である。

傾国ということばが示すとおり、古来より色に狂って道を誤った為政者は、枚挙にいとまがない。敵国に対して直接的な破壊活動だけでなく、からめ手の緩やかな弱体化も重要な戦略である。忍が抜き身の刃なら、クノイチはトゲを持つ美しき毒花なのだ。

クノイチの好む隠身は、旅芸人や武家の姉である。ただ、女の一人旅は無用の危険を呼ぶため、別のクサと共に夫婦を装うことも多い。

封術とクノイチ

クノイチに封術を入れるのは有効な事であるといえる。理由は二つある。一つは術を効率よく動かすため（これは封術の理由だ）。もう一つは、封術の副作用である不妊のためである。任務達成のための手段として自らの肉体を多用するクノイチにとって、身ごもってしまうことは致命的な危険である。身重では任務の続行は不可能だし、不用意な堕胎は自らの身を危険にさらしてしまう。もっとも、こういった理由が、封術自体の危険性を減らすことはない。

忍術、忍という存在は、総じて悲惨かつ非道な物だが、その中でもクノイチの悲惨さは際立っているといえるだろう。なぜなら、クノイチは人為的に生物としての存在理由を断った存在であるからである。自ら（他者）の体を道具にしか考えられない（させない）。忍術の究極的な体現者、それがクノイチなのである。

効果

人蠱の術は、荼吉尼天の威力を借り、術者の体液を致死毒に変化させる術である。この術が作用している間に、ある一定以上の親密さで、術者に触れた、または術者の体液（唾液、血液を含む）に接触した者は、数分以内に死に至る。術は、術者の【心力】×2分（ラウンド）の間持続する。毒は、犠牲者に毎分（ラウンド）2～6点のダメージを術の効果時間またはダメージと同じ間、与える。犠牲者は、【体力】＜耐性＞の判定を行ない、成功したサイコロの分だけ、ダメージを減らすこと。

クノイチ専用忍術
人蠱の術

忍具

人蠱の術に使用する忍具は、転丸と呼ばれる丸薬である。転丸は、精神興奮作用のある薬草数種と致死量には十分な量のトリカブトを蜜液と呼ばれる液体で練り込み、丸薬にした物である。

必要なアクション

転丸は、術以外にも毒薬として使用できるが、独特の味がつけてあるため、工夫が必要である。

術者は、術をかける際に次のような動作を必要とする。

1 九字を切る
2 丸薬を飲み干す。1分以内に術を発動させないと毒にやられる恐れがある（毒の強度3）
3 荼吉尼印を組み「なうまくさんまんだばたなんきりかそわか」と唱え、術を発動させる。

人蠱の術／丸薬／中級
術の段階　使用難易度・消費霊力（効果）
甲・4　12（毒の強度は6）
乙・3　9　（毒の強度は4）
丁・2　6　（毒の強度は2）

COLUMN シノビのロールプレイ

"シノビ"のアーキタイプを選ぶか、キャラクターメイク時に＜忍術＞技能をとれば、君は闇の住人、忍者の一員となる。ただし、キャラクターメイク時に＜忍術＞技能を取ったとしても、さらに"業"を支払って「封術」を解さないかぎり君は一人前のシノビではなく、いわゆる「クサ」だということになる。また、サムライ、傀儡のキャラクターは自分の体を強化する忍術は使用できないので、それらのアーキタイプが＜忍術＞技能を取る意味はあまりないことを忠告しておこう。

（禁忌：道具として生きる）と（感情：自尊心）という2つの因縁を持つアーキタイプのシノビは、それでなくてもほかの人間から自身を遠ざけようとする傾向が強い。その上、追手に追われ、逃げ隠れながら生きねばならない抜け忍であっては、プレイに支障が出てしまうだろうという配慮のもとに、「抜け忍ではない」という内容の背景を持つ今のアーキタイプはデザインされた。

それでも、人を遠ざけるあまりにプレイに参加できず、つまらない思いをしてしまうプレイヤーも多い。人と会話し、接触する。ロールプレイングゲームの基本であるこのことを、シノビを選んだプレイヤーは忘れないようにするべきだろう。

しかし、同時にある程度の緊張も忘れてはならない。やはり明るく楽しく、では、いわゆる「忍者」のイメージからは遠ざかってしまうというものだ。

逃げてきたのではないにせよ、昔の生活は今でも君の立ち居振る舞いに影響を与えているはずだ。闇の世界に生き光の中に出る時は命を落とす時――そう言う生活の残滓は今でも君の中に残っているのだろう。

誰かに背中を見せるのを嫌い、ほんの少しの物音に気を配り、絶えず周囲に目を走らせる――シノビをプレイするならば「プロフェッショナル」であるということを忘れてはならないだろう。

さて、シノビが活躍するいちばんの場面と言えば、何と言ってもさっそうと忍術を使うシーン！　これに尽きる。

しかし反面、これらのシーンは気を付けてプレイしないと、とたんにつまらないものになってしまう危険すらあるといえる。ではどうすればいいのか、解説しよう。

シノビの使う術はどれも強力なものだ。それはもしかしたら、マスターの思惑をはるかに越える場合すらある。飛天虚影、爆雷包、四朗陣行、無影分身……使い所、使い方によってはどんなことでもできるのがシノビの使う「忍術」なのだ。

しかし、少し考えてみてほしい。それはその場に適ったロールプレイなのか？　なによりも、かっこいいのか？

そう。シノビのプレイヤーは、何よりも自分の忍術がすばらしいことを示すために、忍術をみだりに使うべきではない。

使うべき時に使い、しかも最小の使用で最大の効果をあげる――シノビたる者、いついかなる時であってもそうあるべきだ。

再び言おう。シノビは闇の世界のプロフェッショナルである。すべての行動、発言、そして忍術を使うとき、端々からそれが感じられるロールプレイを心がけてほしい。

鬼 ONI

「世界を変えることはできない……
私には同胞を恐怖と暴力から守るための力と意志がある。
誰にも邪魔はさせない!!」
闇空仁堂

オニの間に子供が生まれるのは数十年に一度のことで、それすらも確実な数字ではない。年を経るごとにオニの数は減る一方なのだから、彼らにとって子供とは、何を犠牲にしても守らなければならない宝なのである。

天羅のオニ

額に角を生やした異形の存在、鬼。「オニ」ということばの持つ意味は、ここ天羅でもほぼ同じだといっていいだろう。しかし、ことばの持つイメージと、その実状の間には、大きな違いがあることも理解しておかなくてはならない。

現実の世界に生きるわれわれが鬼というものを見たことがないように、天羅に生きる人間たちもその目でオニを見たことがない者がほとんどだ。もちろん、われわれの世界と違い、天羅には確かにオニという種族が存在する。だが、それほどに希少な存在であることも、また確かなのだ。

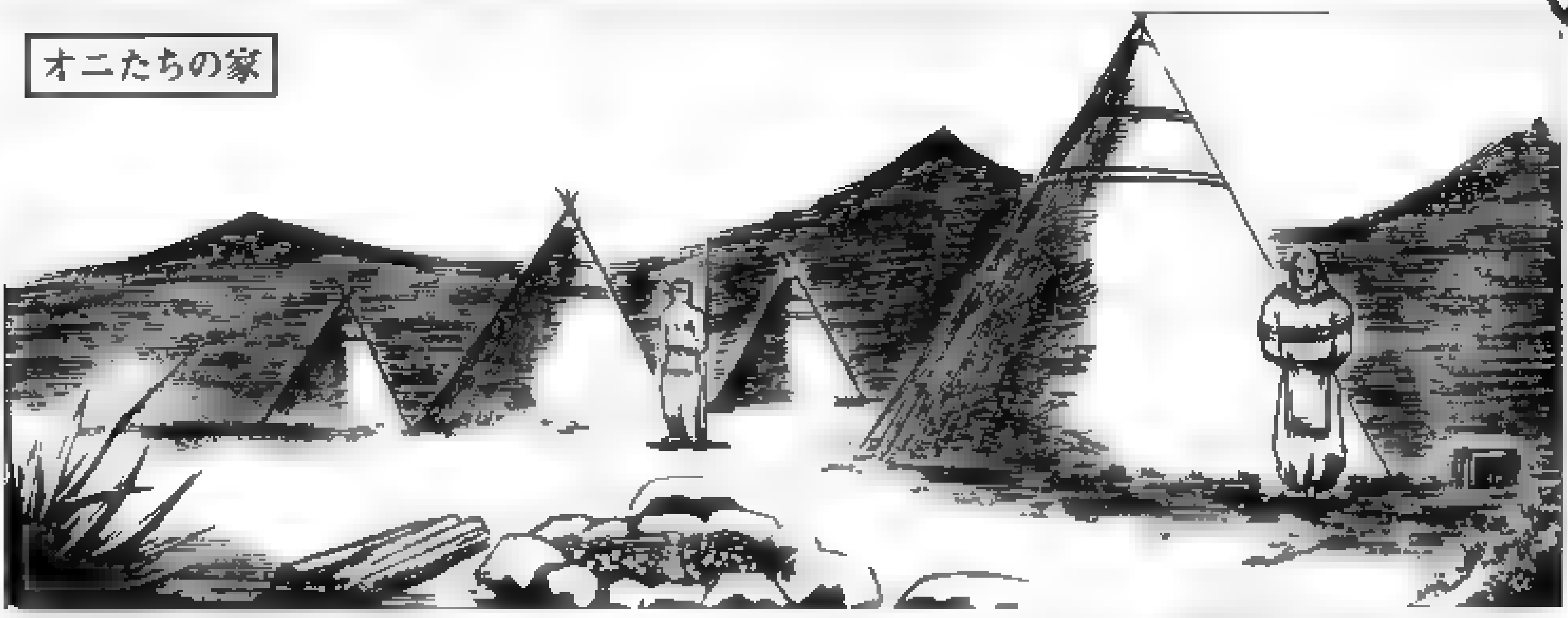
オニと人間とを大きく隔てているのは、2つの器官の存在である。1つはもちろん額に生える角。そして、もう1つが人間の心臓とほぼ同じ位置にある〈心珠〉だ。オニたちは、この2つの器官によって神通力を使うことができる。

また、オニは人間に比べて非常に長命の種族である。無限の霊力を生み出す〈心珠〉と天地の声を聞く角の力で、普通のオニでも二百年から三百年の生を持つ。中には千年近く生きているオニもいるという。

それ以外にも、人間と比較して大きな体格をもっていること、彫りの深い整った顔だちであることなどがあげられる。しかし、人間との混血すら可能であることから、われわれと非常に近い種族であると考えることもできるだろう。実際のところ、角を除いた外見的要素で、オニを特定することは非常に難しい。角を折り、オニであることを捨てたものならば、人の中に混じって生きていくこともできるだろう。

そもそも「オニ」という名称は人がつけたもので、オニたちは自らのことを「ルーティラエ」と呼ぶ。これは彼らのことばで管理者という意味である。オニたちの伝承によれば、「神」と呼ばれる存在が、その留守の間に大地を預け、管理させるためにオニたちを創り出したとされている。オニが天羅の原住種族とされるのもこの伝承のためで、オニたちにとって人間とは「船に乗り、ここにやってきた」存在なのである。この伝承が真実であるか否かは定かではないが、少なくとも人間が残している歴史の中では、最初からオニは存在していた。だが、現在の天羅において、大地の大部分に生きているのは人間であり、人間にとってのオニとは恐怖すべき存在であると同時、迫害の対象ですらある。

オニたちの家



修羅とは、圧倒的な力で破壊をもたらす、人によく似た化け物と信じられているが、一般の人間にとって修羅はオニと同じ意味のことばだ。

もちろんこれは誤解である。誤解ではあるのだが、理由がないわけでもない。それが有名な「由通穂のオニ」の逸話である。

鬼州の由通穂という山にあったオニの集落が、その地を治める領主の軍勢に襲われたとき、追いつめられたオニたちが反撃に出た。その戦いはすさまじく、討伐隊は全滅。その報を受けて出陣した領主の援軍も同じ運命をたどり、彼らの惨たらしい死に様は、鬼州に住むものの肝を冷やした。この時のオニの人数は正確に伝えられていないが、多いと言われる話で百鬼前後、少ないものでは数鬼であったという。

確かに、彼ら由通穂のオニは追いつめられ、絶望と怒りの中で修羅になったのかもしれない。だが、人に修羅になる者がいるからといって人のすべてが修羅ではないように、オニもまた修羅ではないのだ。

個体としてのオニと人間を比べると、オニは人間よりも強い種族だ。だが、種族全体としてオニと人とを比べると、オニははるかに人に劣る。劣っていなければ、オニたちは今も大地を管理していたはずだ。例えば、かつて由通穂と呼ばれた山には、もうオニの集落は存在しない。

長老

オニは文字を持たないため、イーイルなどに関する伝承のすべては口伝で伝えられる。長老は伝承を次代に伝える重要な役割を担っている。

オニたちには守るものがあり、そして個体としての強さを持つゆえに、彼らは戦ってしまう。戦って勝つほどには強い。けれど、どんなに強いオニであっても、勝ち続けることができるほどの力は持っていない。数百年生きるだけの寿命を持っていても、中途で殺されてしまっては何の意味もない。何よりも、オニたちの数は少なすぎたのだ。

オニは、大地を守る誇り高き種族だ。

そして、それゆえに、彼らは滅び行く運命にあるのである。

絆の印

オニが体に施した幾何学的な入れ墨。

成人するまでの間、毎年長老の手で少しずつ刻まれていく。男には大きな紋様を数多く刻むが、女にはあまり大きな紋様は刻まれない。特に、女の顔に紋様を刻むことは忌まれた。この紋様には、オニが持つ3つの文字、イーイル、ノャ、ティーゴの記号と共通点を見いだすことができる。オニたちにとって、この紋様はほかのオニとのつながり、そしてイーイルやティーゴとのつながりを示す紋様なのだ。

体に刻みこむという点で、サムライの紋様と似ているが、それとは完全に別物である。

ディム・イン

アルカナ族の長老、幾度目かの人間の襲撃ののち、彼が部族を率いることとなった。だが、実際には若輩者と呼ばれるような年齢でしかない。

体 7 敏 8 覚 6 知 6
心 9 共 8
活力 14 霊力 30
<神通力>上級

アルカナ族の一般的な装束

オニたちの装束は民族衣装とも言えるような独特のものだが、人間たちの服が戦国時代のものそのものであるのに対し、その作り自体は比較的現代の洋服に近いものだ。

バンダナや耳飾り、腕飾りなど、多くの装飾品を身につけるのも特徴的と言える。

オニたちの信仰

「世界は神が「われわれ」に預けたもの。だからわれわれが守って行かねばならない。いずれ神が世界に返ってくるその日まで」

オニたちもまた、独自の宗教を有している。彼らが文字を持たない故に、詳細は口伝にしか残されていないのだが、宗教という観点から見ると、それはかなり不可思議な信仰である。

オニたちの伝承によると、イーイルはオニたちに大地の源と大地の意志を与え、旅だっていったのだという。そして、時が満ちたとき、必ず戻ってくるという。オニたちは、その間大地を「借り受けている」ので「〔正常に〕管理しなければならない」というのだ。

シャとは、陰陽術でいう〔紗〕と同じもので、これを操る力がチェーライだ。ただ、ディーゴについては、「イーイルの意志を伝える、大地に眠る神」としか伝えられていない。

信仰の対象となるのは創造主であるイーイルであるのだが、同時に彼らが生きる大地、すなわちディーゴにも向けられる。そういった意味では、一種の自然信仰と言えないこともない。

イーイルはオニを作り、大地を守れという命令を与えて大陸を去った。大地を守る──これがオニの命題であり、存在する理由なのだ。

口伝が真実であるか否かは問題とならない。彼らはそう信じている。そしてなによりも、彼らには大地の声が聞こえるのだ。

かつて、穏やかであったという大地の声は、今悲鳴となってオニの心を打つ。それは、人間が創り出したゆがみに耐え切れぬ世界の悲鳴だ。

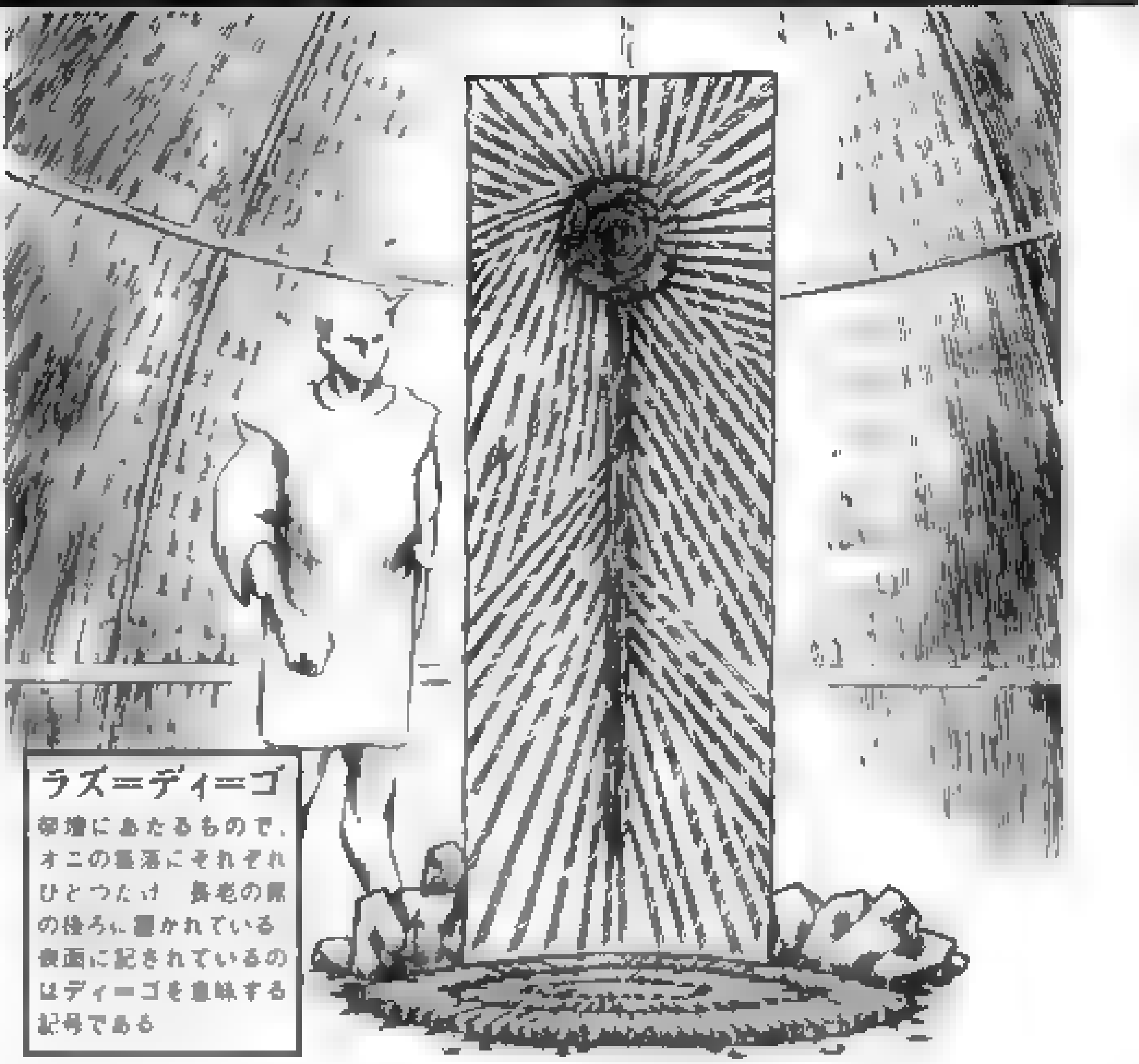
そう、イーイルにとっても、人間という生物の発現は予想外のことだったのだ。人間との戦争を経た現在において、オニたちは大地を管理することができなくなっている。大地にあまねく存在するのは人間たちであり、オニの残された領域はもはやわずかだ。管理する以前に、オニたち自身が生きていくことすら難しくなっている。

オニたちはイーイルを信じている。イーイルに与えられた命令を信じている。けれど、一部のオニたちは、信じるがゆえにこう叫ぶ。

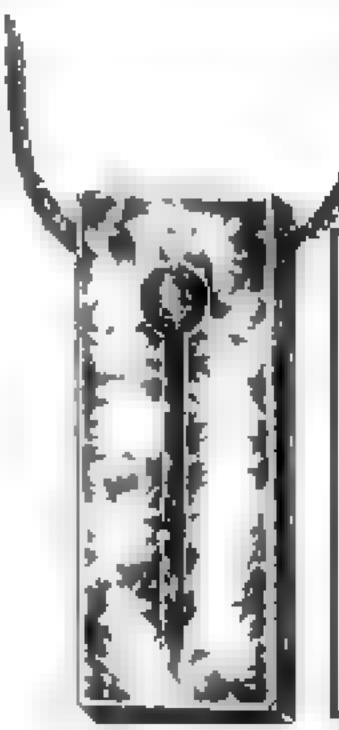
それは何もしてくれなかったではないか？

オニの信仰が不可思議だという理由がこれだ。この宗教には救いがないのだ。イーイルが帰還したとき、オニは役目を果たし、救いが与えられるという。だが、イーイルを迎えられなかったオニはどうなるのだろう？　オニたちは、大地を管理することの意味すら知らないのだ。

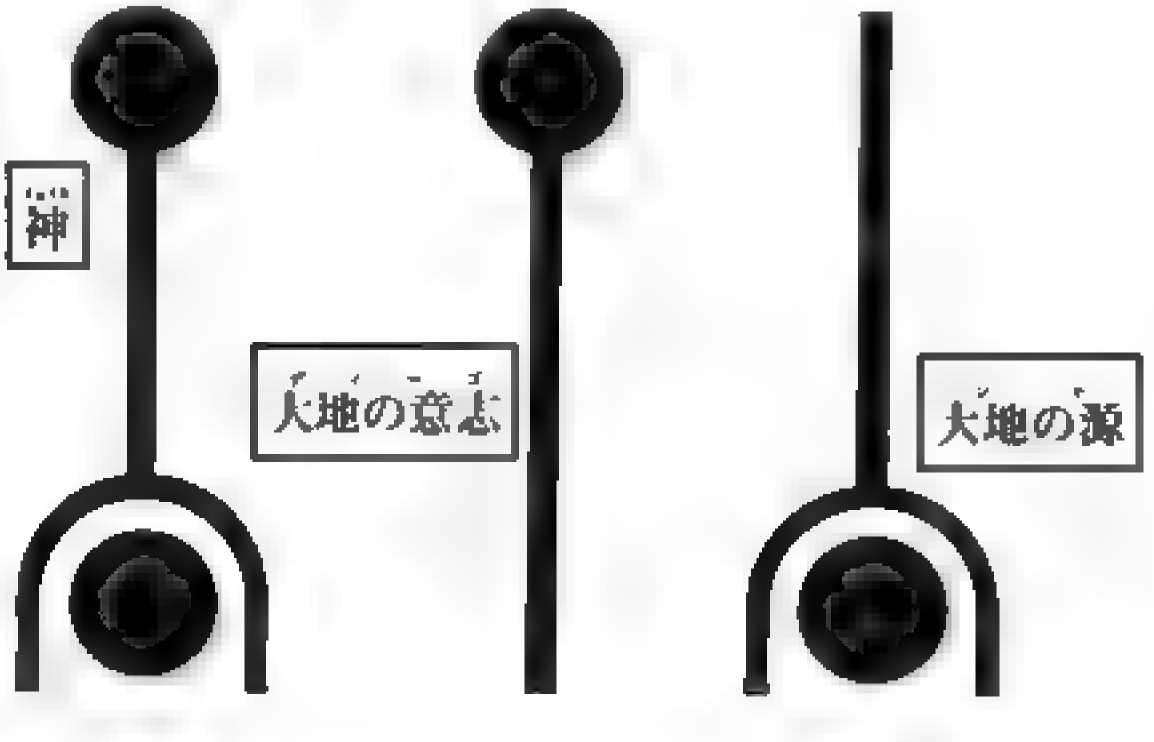
一部には信仰を捨てたオニたちもいるが、それはオニがオニでなくなることを意味する。大地を管理するために作られた種族、それがオニなのだ。だから、多くの者たちは信じ続けている。イーイルを待ち続ける。それが滅びへの道だと知っていても、である。



ラズ＝ディーゴ
祭壇にあたるもので、オニの集落にそれぞれひとつだけ、長老の家の後ろに置かれている。表面に記されているのはディーゴを意味する記号である。



ラ＝ディーゴ
オニが首にさげているいわば聖印で、ラズ＝ディーゴと同じくディーゴの声を聞くためのものだ。本物は金属で作られていたが、現在のものの多くは、木製のレプリカである。これなくして、大地の声は正確なことばとならない。



オニたちの生活

オニには、コミュニケーション手段としての心話が存在している。そのため、彼らには「個人」という概念は非常に希薄なものだ。

例えば、オニたちには「わたし」「あなた」「彼・彼女」――つまり、一人称、二人称、三人称などの呼び方はない。ほとんどの場合、名前（もしくは字名）で呼ばれることになる。心話を交わした時点で、相手の名前はわかるのだから、対象となっているオニが誰なのか？という類の疑問は発生しない。オニの名前自体も、個人名というよりは部族の中での役割を意味するといったほうが正しい。何より、オニにとっての個とは、「ひとつの意識でつながっている、オニ全体の中の一部分」なのである。

悪くいえば、ほかの多くのオニと直接触れあうことで、オニの精神は非常に平均化されている。もちろん、すべてのオニが個性を持たないわけではない。人間との戦いの中で、この考え方に疑問を持ったオニたちも出てきている。また、人間の中で育ったオニは、人間と変わらない精神構造を持っているだろう。

同じ理由で、彼らは文字を持っていない。それでも、イーイル、ディーゴ、シャを指す3つの文字だけは伝わっているが、これらも文字というよりは記号、シンボルの意味合いが強い。

さて、オニたちの実際の生活は、基本的に狩猟民族としての生活だと考えてよいだろう。男は狩をし、女は果物などを取り加工する。作物を育てたりすることはなく、生きていくための必要最小限のものだけを自然から受け取る。例えば、狩りで得た獲物などは、肉を食料とし、皮はなめして衣服に、骨を削って装飾品や生活のための道具を作る。余分なものを作ることはないし、意味もなく狩りをすることもない。手にした物は、すべて無駄なく活用するのだ。

このように、オニは静かに生きていく。それがイーイルが言った、大地を管理する――「そのままの状態を維持する」ことなのだ。

ただし、人間という存在がある以上、オニの生活にはひとつの制限が課せられる。すでにわかっているだろうが、それは人間の目から隠れ住まなくてはならないということだ。オニの集落は人間の生活圏から離れたところに作られ、人間が近づけば移動する。ただ、移動するといっても限度があり、またオニにその地を離れられない理由があることもある。そういった場合、戦いが起き、ほとんどはオニ側の逃走、敗北という結末が待っている。敗北は、つまりオニが狩られることを意味している。

食料の保存法
余った食料などは、住居の中に吊して乾燥させたり、塩に漬けたりして保存する。もちろん、捨てたりすることはない。ただ最近では、もしものときのため（多くは人間から逃れるため）に食料を貯めておく必要がある。

狩人
基本的に狩りの道具は弓だ。ただ、時には神通力を使って獲物を捕るときもある。

← 一般的なオニの狩人

体	3	敏	4
覚	4	知	3
心	3	共	4

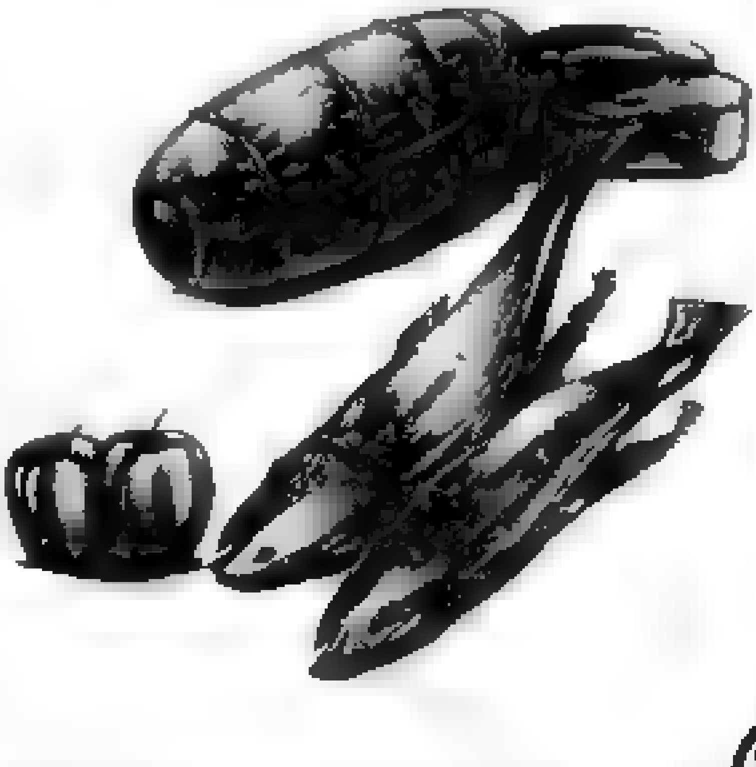
<射撃戦闘>中級
<神通力>初級

オニの女 ➡

体	2	敏	3
覚	3	知	4
心	4	共	4

<神通力>中級

オニたちの食料
オニたちが口にするものは、普通の人間のものとほとんど差はない。狩りで獲た獣の肉や川魚は火を通し、木の実はすりつぶして団子にしたり、汁物にしたりもする。果物の類は生で口にすることが多い。ただ、米のように主食となるものはない。オニにとって、大地が与えてくれるものすべてが、主食と言えるものなのである



オニの文化

歌、工芸品など、オニの持つ文化・芸術は、素朴ながらも非常にすぐれたものだ。「イーイルがそれを愛したから」とは言うが、オニたちが本質的に芸術を愛する種族であることに疑う余地はないだろう。

オニたちの工芸品は、彼らの身を飾る装飾品や彫刻が代表的なものだ。彫刻などは非常に写実的なものだが、一方でオニたちが自らの体に彫り込む紆の印のように幾何学的なものもある。ただ、これらの区分には非常にはっきりした基準がある。目に見えるものはそのままの姿を、見えないものが幾何学的なものとなるのである。あるいは、この紋様こそが、彼らが見ているものの本質なのだろうか？

工芸品の素材となるのは木や動物の骨がほとんどだが、装飾品の一部には金属製のものが混じっていることがある。いちばんいい例が、オニが首からさげているラーディゴだろう。実はこの金属とはヒイロ金である。ただ、現在のオニたちはヒイロ金を創り出す技術を失っているようだ。さもなければ、金属製のラーディゴは、オニたち自身が作ったものではないのだろう。

また、オニたちが着ている衣服も工芸品と言えなくもない。獣の皮を使うこともあるのだが、オニたちは植物から取った繊維を編んで布にする技術を持っている。そこに、やはり植物を使った染料でさまざまな模様を描くのである。

さて、もう一方の分野である音楽だが、オニたちは、人間のもののように体系化された技術を持っていない。けれど、それをして人間の音楽に劣っているということはできない。むしろ、心話を介していろいろなものの本質に触れることのできる彼らの歌は、ことばのわからない人間が聴いても心を打つほどのものだ。

その音楽は、オニたちの生活に非常に密接したものだ。日常的に口ずさむことは当然のことだが、部族に新たな子供が生まれたとき、あるいはオニが成人したときなど、節目節目の出来事は歌をもって祝われることになる。その点では、歌に祭祀的な意味があるとも言える。

もちろん、人間がその音楽を聴く機会はほとんどない。唯一の例外があるとすれば、それは人間がオニの戦いの歌だと誤解している歌だ。それは、すなわち弔いの歌である。

ここに、「野辺の笛」という名で一般に知られているひとつの哀しい物語がある。

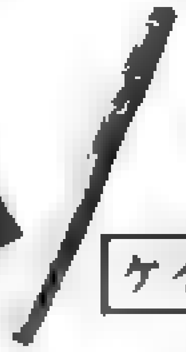
とある国の若武者が、野駆けのときに美しい笛の音を聴いた。音をたどっていった若武者は、ひとりの娘にであう。若武者と娘は、敵対する豪族どうしのものだったが、彼らは互いに打ち解け、その後も密会を続けていた。だが、ついに終わりが訪れる。若武者の父が娘のいる豪族を攻めたのだ。若武者は娘だけでも逃がそうとしたが、彼女はそれを拒絶し、燃え落ちようとする館の中に消えた。そして、若武者の耳に哀しげな笛の音だけが残ったという。

良くある話ではある。だが、実際には、この娘は豪族の娘ではなく、オニの娘だった。そして若武者が聴いた笛の音こそが、オニたちの弔いの歌であるのだ。また、この物語は別の事実をも示している。オニたちの音楽が、人間が持っているオニへの偏見を越えるほど美しいものであると言う事実を、だ。

オニの楽器

ケイラと呼ばれる横笛、ハタという太鼓、そして弦楽器であるマルシャ。オニが持っている楽器は主にこの3つである。そのうちマルシャには、高音を出す五弦と、低音域の三弦との2種類がある。どれも単純なものだが、オニが扱うことで美しい音を奏でる。

マルシャ



ケイラ

ハタ

オニの工芸品

右のイラストのように、オニたちが得た余暇は工芸品を造ることにあてられる。その作品は、彼らの自然への賛歌だと言えるだろう。

オニたちの超能力

神の力

テェーライは、ディーゴがオニたちに与えた力だ。この力の源は、オニだけが持つ角と《心珠》であり、それらを持たない人間は＜神通力＞の技能を修得することは絶対にできない

また、テェーライは、大きく天と地に分けることができ、オニによって、アルの得意なもの、ディの得意なものなどの個体差がある。また、アルともディとも区別されないテェーライもあるが、この能力を持っているオニはきわめてまれである

なぜ狩られるのか？

オニたちは人間に狩られる存在である。

化け物と蔑視されることもひとつの理由であるが、最大の理由は《心珠》だ。

テェーライの源である《心珠》は、琥珀色の握りこぶし大の珠体だ。《心珠》は、持ち主であるオニが死んだのちにも、低出力ながら、ほぼ無限に霊力を放出し続ける。ヨロイや金剛機は、動力源となるこの無限霊石なくしては動くことすらできない

オニの体から取り出す以外に手に入れる手段はないゆえに、《心珠》はきわめて高価な物となる。つまり、《心珠》に向けられる人の醜い欲望ゆえに、オニは人から狩られるのである。

天（アル）

精神感応の能力。相手がオニまたは半鬼ならば、双方向での心話が可能となる。しかし、相手が非オニ族の場合は、一方的に思考を送りつけるか、相手の思考を読み取ることしかできない。

以前は、人間たちが声を発するように心話を行なえていたようだが、近年のオニたちは、心話を使うと同族間でも疲れるようになってきている。

【共感】＜神通力＞で判定

初級　消費霊力1

ほかのオニと心話で話ができる。

中級　消費霊力2

オニ以外の動物や植物と心話で話ができる。

人に対して自分の思考を直接送り込める。

上級　消費霊力3

オニ以外の思考を読むことができる。

相手は【心力】＜意志力＞で抵抗できる。

特級　消費霊力5

精神攻撃を仕掛けることができる。

相手との【心力】＜意志力＞で対抗判定を行ない、成功度が活力へのダメージになる。

地（ディ）

念動の能力。天羅の大地にあまねく広がるレイの力を借りて物を動かす力だ。

ディで直接ダメージを与えるときは、相手の【心力】＜意志力＞で対抗判定を行ない、成功度がダメージとなる。物を加速してぶつけた場合は、飛び道具として扱う。

【体力】＜神通力＞で判定

初級　消費霊力1

数kg程度の物を動かすことができる。

中級　消費霊力3

数十kg程度の物を動かすことができる。

上級　消費霊力5

数百kg程度の物を動かすことができる。

特級　消費霊力7

《紗》自体を操ることができるようになる。

《式》の護法能力を難易度にした判定に成功すれば、《式》を分解することができる。

《紗》を吸い込んで、成功度を【体力】と【敏捷】と【知覚】に追加できる。持続時間は【心力】分。

角を取るとどうなるのか？

本文中でも述べたとおり、角は神通力のひとつ、天の力の源である。すなわち、角を失うということは、天の力を失うということを意味する。

また、人と同じく、限られた生命しか生きられなくなってしまう。これには大地の声が聞こえなくなってしまったことと深い関係がある。オニは、大地を管理するために、長い生を与えられていたのだ。大地の声が聞こえず、大地を守ることができなくなったオニは、自らの力だけで生きなくてはならなくなる。角を失ったオニ、それはもうオニではなく、そして人でもない存在だ。

孤（スオ）
角を失ったオニは、心話を使えなくなる。人と同じくことばだけで会話しなくてはならなくなるのだ。

RULE

特別な神通力

アルでもなくディでもない特別なテェーライは、キャラクター作成時にしか獲得することはできない。これらのテェーライは純粋に才能の問題で使用の可否が決定される。

PCのオニは、半鬼は習得できないが、キャラクター作成時に業を5点上昇させることで、そのテェーライの才能を持っていたことにできる。

恵み　消費霊力5
【共感】＜神通力＞で判定（難易度は負傷度）
成功度分の負傷度を癒すことができる。

障壁　消費霊力10
【心力】＜神通力＞で判定
〈紗〉を使って透明の障壁を作成する。
この障壁は術者を中心とした成功度m半径で作成され、内部にあるものを＜神通力＞および【法術】によるダメージから完全に守る。また、〈式〉はこの障壁内に侵入できない。効果は、術者の【心力】ラウンド有効

疾風　消費霊力20
【体力】＜神通力＞で判定
体内外の〈紗〉をフル稼働させ、肉体の限界を超える。
成功度ラウンドの間、金剛棍と同じように高速機動を行なうことができる。ただし肉体に巨大な負担がかかるため、エンヤ終了時に実行していたラウンドにつき[15－【体力】]分のダメージを受ける。

NPC専用のテェーライ

特殊中の特殊なテェーライです。これらのテェーライをPCのオニが持つことはできません。

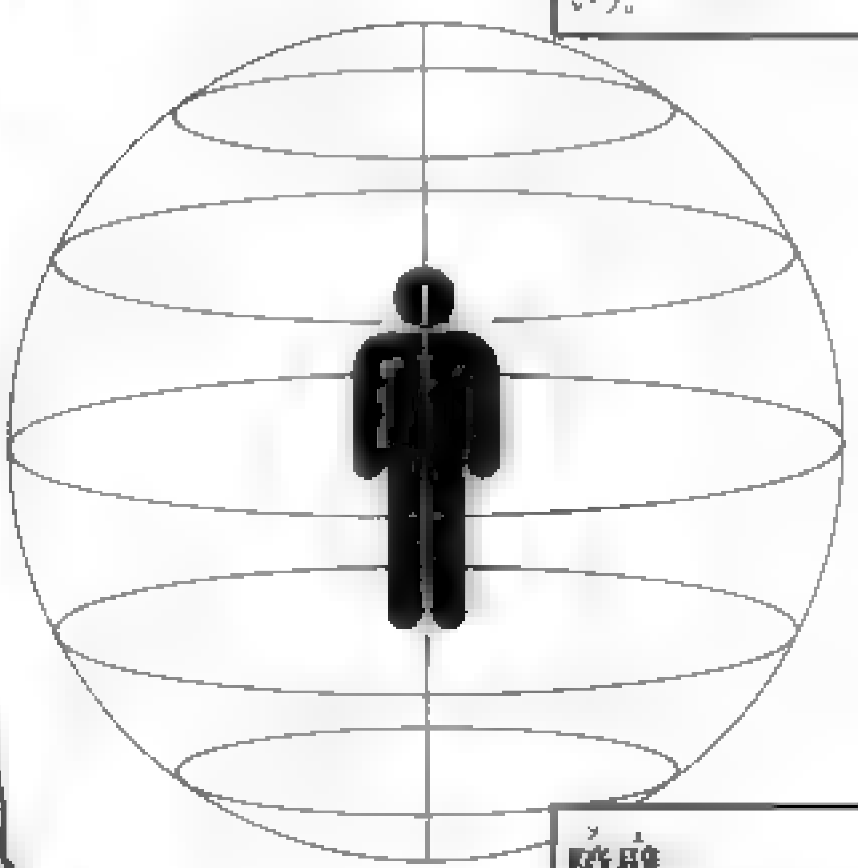
時間　消費霊力30
【体力】＜神通力＞で判定
瞬間移動を行なう。
自分の体、身につけている物も含めてのイメージを〈紗〉に記憶させ、いったん分解し、亜光速で移動することによって、成功度kmの瞬間移動を可能とする。

神託　消費霊力30
【心力】＜神通力＞で判定
未来予知を行なう。

成功度	予知のレベル
1	強烈な予感
2	大体の出来事
3	結果を知る（経過ではない）
4	経過も知る
5～	ほぼ間違いのない予知

疾風
この神通力を発動させたとしても、肉体が強化されることはない。鋼の体である金剛棍であればこそ耐えられる超機動は、オニに深い傷を与える。
これが限界を超えた代償なのだ

時間を超えたといわれる伝説上のオニ
メティの力を使い、時間そのものを超えたオニもいる。彼女は、未来から現在の天羅を訪れたオニだが、その目的を口にしたことはないという。



障壁
オニが自らの意志の力で造り出す完全なる結界である。〈式〉と同じように、妖の類や〈式〉で作られるサムライもまた、絶対に越えることはできない。だが、この壁を永遠に維持することは不可能であり、オニの歩む滅びの道を防ぐ壁にはなりえなかった。

COLUMN オニのロールプレイ

"鬼法師"か"鬼サムライ"のアーキタイプを選んだ場合、君は「オニ」の生まれであるということになる。額には角が生え、良く人を惑わし、人里に害なすとて退治される定めの

君は、オニだ。

ただし、"鬼サムライ"のアーキタイプは純粋のオニではなく、人とオニの混血である「半鬼」なので、いくつかの特殊な神通力が使えないと言うことを留意しておいてほしい。

まず初めに忠告しておく。オニのキャラクターをプレイするには、並たいていではない苦労がつきまとうだろう。

オニは人間ではない。人に見つかれば捕らわれ、責められ、殺されることはほぼ間違いない。昨日までの仲間が、君の正体を知ったとたんにまるで獣でも見るような目を向け、刃を振りかざしてくる……そんな可能性だってないわけではないのだ。

君の額には、オニである証――角が生えているはずだ（その細かい場所や、本数はプレイヤー自身が自由に決めてかまわない）。オニであることを隠して生きるのならば、それはつまり、角を隠して生きねばならないということでもある。

オニであることを隠すために、あるいは否定するために、自らの角を折るオニもいるが、その場合、神通力の半分、「天」を失うことを覚悟してもらいたい。

そして、「天」を失い、大地のささやき、仲間の呼び声が聞こえなくなったとしても、「地」を捨てることはできない。もしそうしようというのなら、胸を裂き、心臓をえぐり……自ら命を失うほかないのだ。

オニであることをやめ、人間になるのは絶対に不可能なのだということを忘れてほしくはない。どうあっても、逃げ切ることは不可能なのだということを。そして、逃げられないのなら立ち向かうほかないのだということを。

オニのロールプレイは、まずはその自分の正体を隠して人に接するところから始まる。相手が、自分の正体を教えても平気な人物か、教えるに足る人物か、信頼できる人物か、愛すべき人か……何気ない会話の中から、それを見極めてゆこう。その中で、オニ独特の文化や風習、ことばをにおわせ、ほかのPCやNPCに対して伏線を張っておくのが良いやり方だと言えるだろう。

そうして、いつの日か君が自分の正体を明らかにしたとき、あるいは、君の正体がばれてしまったとき……まわりの人たちは君に対してどう接するだろうか。もしかしたら、昨日までの友が態度を豹変させ、君を化け物を見るような目で見、あるいは君に刃を振りかざしてくるかも知れない

君はその事態に臨んで、どう対処すればいいのだろう？

《目的：オニの生き方を探す》と《感情：オニのプライド》という因縁を持つ"鬼法師"ならば、オニと人間の共存を理想として、努力を重ねてゆくべきだろう。道は険しく、ともすれば不可能なのではないかと思えるほどであっても、決してあきらめないようにしてほしい

また、《感情：孤独感》と《感情：オニであることの劣等感》という、ネガティブな因縁を2つも持つ"鬼サムライ"の場合、これを額面どおりに演じてしまうと、ほかのPCとうまく交流ができない場合も存在する。

しかし、考えてほしい

「孤独なままで良いのか？」「劣等感を抱き続けたままで、君はかまわないのか？」

なんのために「功名心」を持つのか？　その意味を探りつつプレイしてもらえれば、"鬼サムライ"は非常に魅力あふれるキャラクターになることができるはずだ。

オニのキャラクターは、プレイにいろいろな制約を受け、動きにくい場面も多いという、プレイしづらいキャラクターではある。

しかし、その欠点を補ってあまりある魅力を持つのも、またオニというキャラクターなのだ。

intermission 3

負傷

まずは 負傷についておさらいをしておこう。キャラクターがダメージを受けた場合 ダメージ分負傷ゲージのマス目や活力を削る必要があります。負傷ゲージには、3つの段階があり、各PCの【体力】によって負傷ごとにゲージの数が違っている。

通常の負傷ゲージのほかに"死亡"のゲ ジがあり、死亡は特殊なゲージでゲージを埋めることで、1回のダメージをすべて受けることができる。しかし、活力が0以下、または全快すると死亡する。基本的に、これを避ける方法は存在しない。

また、活力は、現在の活力以上のダメージを受けてもマイナスになるだけである。ただし、活力が0以下になると気絶する。

負傷段階	ゲージ数
軽傷・・・・・	【体力】
重傷・・・・・	【体力】／2
致命・・・・・	【体力】／4
死亡・・・・・・	1つ

負傷の影響

戦闘中に ダメ ジを受けるとさまざまな影響がある。複数の負傷に 渡ってダメ ジをいる場合 もとも重い負傷の影響を受けることになる。

軽傷 何もなし
重傷 判定のサイコロを＋1個
致命 判定のサイコロを＋2個
　　1ラウンドごとに活力に1ダメージ

活力が0以下になると原手に出血して活力が1以上になるまで気絶する。気絶中に活力は、1ラウンドに1点の割合で回復していく。

失った霊力は、1時間に1点の割合で回復していく。
活力 0以下になるまでは関係なし、0以下になると気絶。
霊力 0以下になるまでは関係なし、0以下になる [redacted]

死亡ゲージが埋まったら、気絶 または＜活力＞が全快するタイミング 戦闘の終了、GMの指示その他)で、完全に死亡します。
死亡 判定のサイコロを＋3個、気絶または＜活力＞が全快するタイミングで死亡

“天羅”の戦闘と回復

戦闘中の治療行為

戦闘中の代表的な治療行動には以下の4種がある。ただし どうやっても“死亡”を癒すことはできない。

1)＜知覚＞[応急手当]

負傷度を難易度とした判定に成功することで 気絶の回復を行なえる。＜活力＞を1まで回復させることができる。負傷を癒すことはできないが 致命による活力へのダメージの進行を止めることができます。しかし その後に死亡を除く負傷ゲージが1つでも埋まったら 再び出血してしまうため 活力へのダメージは再開する。

2)＜共感＞[法術] 癒し)(消費霊力：5ポイント)

負傷度を難易度とした判定に成功することで、成功度分の負傷ゲージをクリアすることができる。同時に活力は全快する。

3)蟲の活動

再生蟲が どの程度の回復を行なうかは 宿主の任意である。消費する再生ポイント分の負傷ゲージをクリアすることができる。ただし 活力を癒すことはできない。また 不死蟲による回復は ラウンドとラウンドの間に行なわれる。

4)式の再生能力

式(サムライ)が再生能力を持っていれば、ラウンドとラウンドの間に再生能力の強度分の活力が回復する。

ヨロイと金剛機の負傷の回復

ヨロイと金剛機は 人間相手の治療行為では回復することができない。埋まってしまった負傷ゲージを回復させるには 負傷度を難易度にした[知力]＜錬闘術＞の判定が必要となる。ただし いかなる方法でも死亡ゲージを癒すことはできない。なお 蟲を仕込んだ生体ヨロイなどが 再生蟲などの能力を使用した場合は このルールではなく蟲のルールに従って回復を行なってかまわない。

ヨロイとヨロイ乗りの負傷ゲージ

ヨロイに接合中のヨロイ乗りは、ヨロイの受けた負傷を自分の負傷ゲージにも割りふることができる 活力に割りふることはできない 。この時の負傷による修正は 両者を通して最も重いものを使用する。なお接合中の肉体が 死亡しても 特に問題はない。

COLUMN　銃槍使い、ヨロイ狩りのロールプレイ

アーキタイプ“銃槍使い”と“ヨロイ狩り”は、ここまでに説明してきたどのアーキタイプとも少し違う方向性を持つので、ここにまとめて解説しよう。

この2アーキタイプに共通するところ、それは、アーキタイプの「個性」が、強力な武器によるところが大きいという点だ。“銃槍使い”の銃槍、“ヨロイ狩り”の八連斬甲刀。そのどちらもが、なまじの人間ならば一撃くらっただけで再起不能になるほどの威力を持つ

しかも、君の持つ武器は、唯一無二のものであり、道行く誰もが持っているたぐいの武器ではないのだ

銃槍使いやヨロイ狩りのロールプレイは自分の武器を大事に、大事に扱うように心がけるところから始まる。その強力な得物が手の内にあるからこそ、君は過酷な戦場を生き抜いていけうのだと思うようにしよう。手の空いたときには武器の手入れをし寝食の時にもかたわらから離さないように――まるで武器が君自身であるかのように（あるいは、君の恋人親友などであるかのように）振る舞ってみよう.

自分の武器に対するこだわり――どうあってもほかの武器は使わないとか、手放すのを極端に嫌がるとか――を演出しながらプレイすれば、ずいぶんとそれらしくなるだろう.

また、両方とも立場的には傭兵であることがほとんどだ。金に汚くあれ、とは言わないが、金や〈珠〉に関してはシビアに考えたほうがいいだろう。〈珠〉の一発の有無が　戦場では生死を分けることすらあるのだから

同様に、〈珠〉を使うタイミングはできるかぎり気を配ったほうがいい。〈珠〉の数には限りがあり、おいそれと補充できるたぐいの物ではない。大きなダメージが与えられると言うことにおぼれて、あっという間に〈珠〉を使い切ってしまっては、いざというときに君自身の命でツケを払うことになるのは間違いない

もうひとつ、実際のプレイのときに気を付けなくてはならないのは、ヨロイ狩りの因縁〈感情'ヨロイに対する憎しみ〉と、銃槍使いの〈禁忌 裏切り〉の使いどころだろう

この2つは、字面どおりに解釈していてはいけないという点、とてもよく似ている。

なぜ、「ヨロイに対する憎しみ」を持っているのか？　それは誤解や逆恨み、八つ当たりのたぐいではないのか？

なぜ、「裏切り」を許さないのだろうか？それはかつて親友を裏切った自分を責めているからではないのか？

解消してゆく必要はないかもしれない。昔起こった出来事を忘れる必要はないかも知れない。

しかし、それを悪いほう、悪いほうに考えてゆかずに、ポジティブな方向へと転化してやってほしい。

「なぜ、そのような因縁を持っているのか？」

ほかのアーキタイプも同様なのだが、この2アーキタイプは、それを考えながらプレイすることでいっそう輝くことのできる可能性を秘めているアーキタイプだ。

ぜひ、その点に気を配ってみてほしい。

第3章

天羅万象
マスターセクション

「わたし……とうさまに捨てられちゃったの……もういらないって、そう言われたの……だから、生きていても、しょうがないの……」

泣き笑いのような表情で少女はつぶやいた。短刀を握った両手も、その着物も、すべてが朱に染まっている。

「ねえ、音和……それを捨てて……こっちにいらっしゃい。大丈夫、なにも怖いことなんかないから……」

少女の足もとに倒れた血まみれの塊をできるだけ見ないようにしながら、ぎこちない笑みを作って紗弓が両手を差し伸べる。振り向いた音和は力なく笑みを浮かべ、こたえた。

「お姉さま、それに……蒼十郎さま、ここまで連れてきてくだすって、ありがとうございました。でも……わたしもう、どうすればいいのかわからないの。だから──」

自分の首筋に、父親の血で濡れた短刀を押し当てて、少女はそっと目を閉じた。

「ごめんなさい──さようなら……」

「バあッカ野郎!!」

蒼十郎がいち早く反応した。懐から取り出した小柄を、抜きざまに投げる!

短刀が打ち落とされ、ぼう然とする少女に駆け寄った紗弓が、少女を抱きしめて叫んだ。

「バカ……! なんで……なんで死のうとするの! バカ……バカ!!」

張りつめていた気が緩んだのか、音和の陶器のように白いほおに涙がこぼれた。

「だって……だってえ……」

「あなたのお父様がどう言おうと、あなたはあなたでしょ!? いらない、なんてこと、絶対にないわ」

「だって……霊蓋ももうないし……あたしの価値なんてもうないって、とうさまが……なんで戻ってきたんだって、そう、とうさまが言ったのよお……!」

「あなたはあなた自身のものでしょ、あなたの価値は、あなたが決めるのよ。ほかの誰かが決められるようなものじゃ、絶対に、ない!」

紗 天地の源、陰陽道の根源

丸道一斉

《紗》 それは天羅を構成する最小単位の物である。認識不可能な「何か」それが天羅を天羅たらしめているものだということは誰も知らない。

《紗》を造ることができるのは《紗》のみである では、始まりの《紗》は誰が造ったのだろうか？ オニの伝承によれば、彼らが大地の源と呼ぶものを彼らの神が与えたという。もし、オニのいうシャがわれわれのいう《紗》であるならば、神と呼ぶべき人知を超えたものがつくったということになる。

《紗》とは何か？

《紗》とは何か？ ここで《紗》の設定について すべて記してしまうのは簡単なことだ。だが、それは天羅の《紗》ではない。ここでは、一流の陰陽師として名高い丸道一斉先生との問答を通して《紗》とは何であるかを記してみようと思う。

●《紗》とはどこにあるのですか？

あらゆるところにある、そうとしか言えないのだ。

●《紗》とは何なのですか？

《紗》とは 陰陽師が操ると言われているものだ。市井の人々、陰陽師ではない人々は、われわれが何もない虚空や地獄から《式》を呼び出していると思っているだろうが そんなことはない。

陰陽師は、《紗》というこの世にあるものに命じて《式》の体を作らせているのだ。

●《紗》は自分の意志を持っているのですか？

《紗》は意志を持ってはいない。当代最高の陰陽師でも自由意志を持つ《式》を組むことはできない。もちろん、わたしにもできない。しかし、だれもできないからといって絶対にできないわけではないだろう。

●《紗》はどうやって造るのですか？

われわれには、《紗》を造ることはできない。《紗》のようなものが自然に発生するとはとても思えないのにもかかわらずだ。優秀な陰陽師であるなら銅や黄金は作り出すことができる。しかし、《式》によって《紗》そのものを作り出すことはできない。ま あたりまえといえば、あたりまえの話だな。

●《紗》は誰が造ったのですか？

それは知られていない。天羅最初の陰陽師である月詠ではない。それは確かだ。《明鏡》と同じく神宮家が造っているのかもしれないが、それを調べる術はない。わたしもまだ命は惜しいからな。一説によるとオニどもの神とやらが造ったものらしいが……。まぁマユツバ物だ。

●《紗》をどうやって《式》とするのですか？

《紗》は、強く完結した意志に引かれる。陰陽師の意志が《紗》を引き寄せ、その《式》に従わせる.

おっと、ここでいう《式》とは、《式札》やサムライの体に描かれているあの紋様のようなものだ。あれが、《紗》に対する命令となるのだよ。

●《紗》はどのようなところに集まるのですか？

《紗》を目で捕らえることはできない、従って集まっていることを確認することはできない。

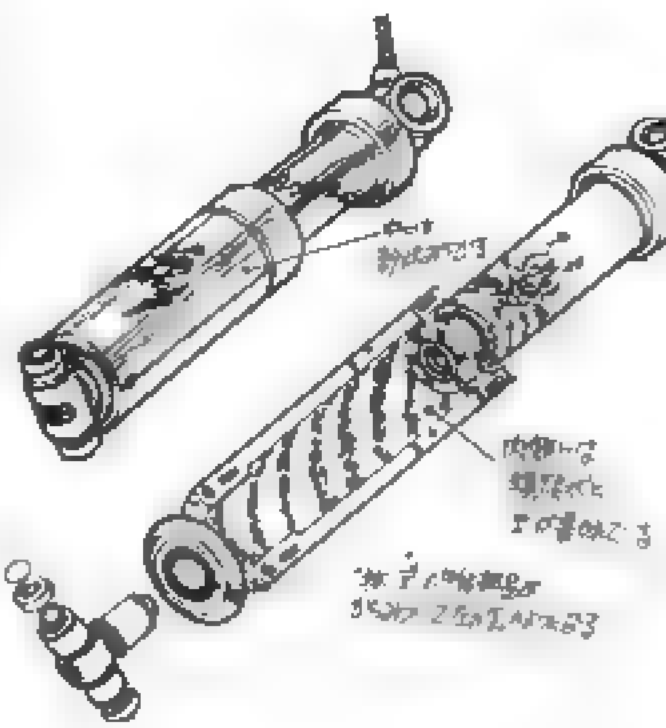
しかし、確かめる方法はある。陰陽術をかけてみればいいのだ。《式》の出現時間で《紗》の集積を見ることができる。わたしの体験によれば、野原より町中のほうが術の効きがよかった。意志に引かれて集まるという《紗》の性質にもあっているな。

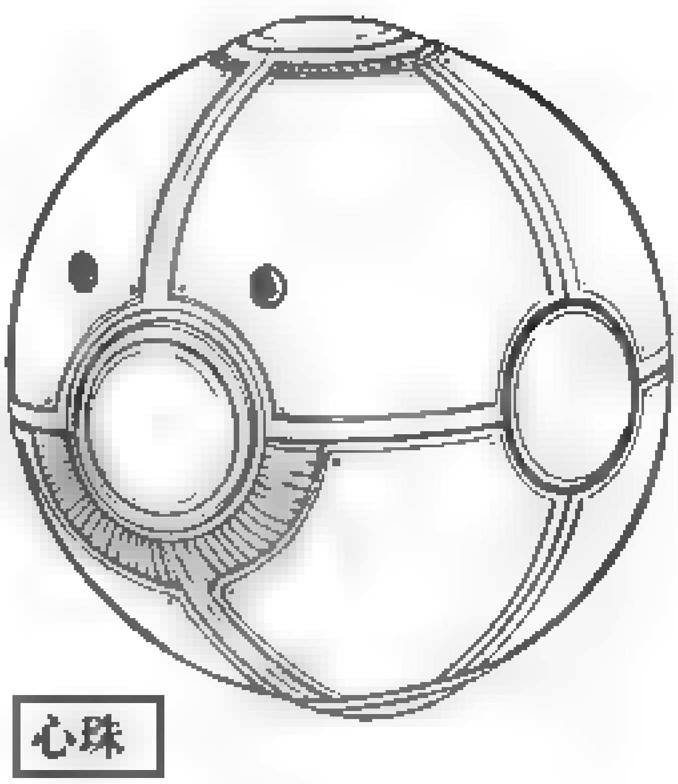
また、生物の体内にも高濃度の《紗》があると言われている。これは人とも思えぬ姿に変化するサムライを見ればわかるだろう。

動力筒

ヨロイ、金剛機の動力伝達器官、それが動力筒である。ちょっとした"霊力"が 伝達されることで動力筒は伸縮する。《明鏡》の制御力で、実に繊細にして機能的な動きをして見せる。

《式》が金剛機やヨロイに作用しないのはこんなところに擬似《式》が使用されているからなのである。





心珠

"霊力"と《紗》

●"霊力"と《紗》の関係はどうなっているのですか?

意志の力が、《紗》を集積させる。意志の力 それが法力であり、気であり、総じて"霊力"と呼ばれるものだ。

●"霊力"は《紗》のエネルギー源なのですか?

《紗》の構造も何もわからないのだからその問いには答えられない。私見を言わせてもらえば、恐らく違うだろう。《式札》などの例でもわかるとおり、陰陽術の使用自体は、"霊力"を持つ者なら誰にでもできる。つまり、"霊力"自体が《紗》に対する根源的な命令になっているのではないだろうか?

●《式札》と"霊力"の関係はどうなっているのですか?

何度も言っているように《式》の起動には"霊力"が必要だ。これは《紗》に対する最初の命令となる。先ほどは誰にでもできるといったが、《式》の存在を信じていないものや著しく集中力にかけた状態では、恐らく《式》は起動しない。

また、わたしのような一流の陰陽師の打つ《式》ともなると、《珠》を大量に仕込むといったような仕掛けを施さなければ、普通の人々には起動することもできないだろう。

●《紗》と《珠》の関係はどうなっているのですか?

《珠》は、鉱山などで産出される特殊な金属だ。

活性化した《珠》は、"霊力"を増幅することができるようだ。なぜそのようなことができるのかについては諸説紛々であり、一概にこうだ、と言うことはできない。有力な説の中には、《珠》は《紗》の固まったものであるというものもあるが、わたしはそうは思わない。目にみえないほどに微細だと伝えられる《紗》が、このような形態をとるとはとても思えないのだ。

●《珠》はなぜ"霊力"を増幅できるのですか?

わからない。正直に言ってわからないのだ。

《紗》は万物の根源か?

●《式》は、なぜ分解するのですか?

《紗》のみで造られた《式》の体は、たいへん不安定でな。形態を固定化するために、常時一定の"霊力"を必要とするのだ。わたしも休息を必要とする生物である以上、無限に"霊力"を供給することはできない。結果、《式》は分解してしまう。

自力では、永遠に活動する《式》は打てないのだ。

●《式》で造られたものは分解しませんが?

鋼や黄金それに動力筒といった、《式》とは別のものにした場合は、分解しない。形態の決定が、《紗》を安定させるようだ。もちろん、この変化したものには、《紗》としての性質は残っていない。

●では、《珠》を造ることもできるのでは?

――、ところが《珠》を造ることはできないのだ。わたしも何度か挑戦してみたが、すべて失敗した。確かに形態は似るのだが、《珠》としての性質を持ってはいなかった。

●万物は《式》(《紗》の集合体)なのですか?

ふふ、万物が《式》であると言う陰陽師も確かにいるな。その説に従うと、われわれも自分の体の維持のために"霊力"を消費していると言うことになる訳だ。

●《心珠》を使えば永遠に動く《式》が可能だとか?

ほう、よく知っているな。そのとおりだ オニどもの"霊力"器官である《心珠》を利用することで《式》は永遠の活動時間を得ることができる。

●《心珠》はなぜ"霊力"を永遠に放出できるのですか?

あれが、オニの本体なのだ。われわれの魂が、肉體の中にあるように、あの琥珀色の球体の中にオニどもの魂はある。ヤツらの永遠の命が、《紗》を《式》の姿に安定させる源になるのだ。

そのため、《心珠》に《式》をつかせるときには、十分注意しておく必要がある。

・《珠》とヒイロ金と《心珠》・

オニは《式》である そう唱える陰陽師がいる。その説ではこう言っている。《式》は《心珠》を持つことで永続化する オニは永遠の生命を持つ、故にオニは《式》であると

この説は、たいへん乱暴なうえに、致命的な欠陥がいくつもあるが、一抹の真実を持っているのである。

《式》と《心珠》と《珠》、そしてヒイロ金。形態も用途もまったく違うこの4つだが、原理的にはまったく同じものなのだ。この4つは、いずれも《紗》が集合したものなのである。

《珠》は、活動停止状態の《紗》の結晶であり、ヒイロ金は、逆に活動中の《紗》の結晶である。《式》は純粋に《紗》の集合状態であり、《心珠》は、オニという造られた種族の中で、体内に埋め込まれた《珠》が、遺伝形質を獲得したものなのである。

故に、《心珠》は高濃度の《珠》として働いている。もし、《心珠》が"霊力"を使い切ったなら、爆発させた《珠》のようにボロボロと分解することだろう。そして、《式》を瞬間的に圧縮することができたなら、そこにはヒイロ金が残るのである。

神宮家 JINGU-KE

天つ神御子
浮橋降りて地結び
八百万子孫　天地満ちん

絶対不可侵・天[illegible]影の支配者

「絶対不可侵」とは、各国領主たちの神宮家に対する、ごく一般的な認識である。が、神宮家の実体を冷静に考えれば、宗内州神来の国という、ただ一つの国を統治しているにすぎない。しかも、神来の国には軍というものが存在せず、神来の国成立以来（神来は大陽統一の国である）軍を編成したことすらないのである

しかし、今日まで神来の国が戦乱に巻き込まれたことは、一度もない

軍事的に見れば最弱の小国である「神来」。しかし神宮家は「絶対不可侵」と言われてきた。その権力を支えるのはイデオロギーでも軍事力でもない。超越したテクノロジーそのものなのである

大陽中央大陸、宗内州にそびえたつ大陽最大の山「神来山」。麓に広がる「高天原樹海」その広大な樹海の外れに神来の都はある

都、とはいうものの、統治しているのは神宮家でもかなり下の身分（「[illegible]の位」以下）の人間である

それ以上の身分の人間は、神来山にいると言われているが、確かめることのできた人間はいない　なぜなら、神宮家以外の人間が樹海に入って、帰ってきたことはないからである

神宮家の最高権力者は「帝」と呼ばれる

帝は何十年間に一度交代するようだ。帝の名前がその時代の「年号」とされている。例えば現在の年号は「和神の世」、ということになる

帝の最大の仕事は〈明鏡〉を名代に下賜することである（といっても、帝が直接行なうわけではないが　名代とは神宮家に任命された領主のことで、名代以外に〈明鏡〉が下賜されることはありえない

〈明鏡〉とは、おもに金剛機やヨロイ等の頭脳に使用されるもので、その所有数が、国力を左右するといっても過言ではない

その〈明鏡〉を創り出せるのは神宮家だけであり、領主たち自らが競って（中には遠くから何年もかけて）神宮家に使者を送るのはそういう理由からなのである

しかし、名代になれば必ず〈明鏡〉が下賜されるかといえばそうではなく、何十年たっても1枚ももらえない領主もあれば、いきなり弱小国に2～3枚まとめて与えたり……正に帝の気分しだいとしか言いようがなく、それらを巡って戦乱が起こるのはもはや必定と言えよう

彼ら神宮家の超技術は〈明鏡〉だけでなく、ほかにもさまざまな奇跡……彼らはそれを＜神術＞と呼んでいる……を起こす。一説によると、ある神宮家の巫女は人の心を操ったり、天から流星を降らせたりもするとのことである　そのような力があれば、大陽全土の統一などやさしいように思えるだが

仮面と神宮家

神宮家の面々は、余人の前には、必ず面をつけて現れる。最下級の卑である御帥で顔の半分を覆い、正式な神宮家のメンバーである様の位以上の卑ともなると完全に顔を隠すことになる

むろん、それらの位の卑が人前で何かを食することはないし、必要最小限以上に口を開くことはない

この仮面を外すことは　彼ら——神宮家の一族——にとって最大の禁忌である。彼らの素顔を見た者はいない　見たと吹聴することですら　命の危険を呼ぶことになる

死と神宮家

何度かくり返しているが、神宮家について必要以上に知ろうとするのは、愚かな行為であるといえる。彼らは、彼らが教えてよいと思ったこと以外は絶対に知られようとはしない。そして、不幸にも知ることになった者には、すみやかに死が贈られるというのが神宮家の基本方針である。

御師

最下位の神主。社のない地方を行脚して、お札を配ったり、祈祷したりする。社人らの儀式で一般より選ばれる。"平の位"

天札手形

天札手形。別名天札である。この天札を持つ者は、いかなる団体であろうが、委細かまわずに、できるだけすみやかに通すのが、関所の鉄則とされている。天札は、白い金属板に、黒い別の金属が貼り合わされており、その表面にはさまざまな紋様が彫り込まれている。

神来山

天羅最大の山。神宮家の象徴でもある。天空に延びる部分は、見る角度によっては天に続く一条の光として見え、別名「天の浮橋」とも呼ばれる。

神宮家の代理人―御師―

御師、彼らは、鳳凰宗の僧侶同様かそれ以上の行動の自由を持っている。彼らの持つ天札手形を提示して通り抜けられない関所はないし、御師が名代や配下たちに捕らえられることはない。

当然のことだが、この天札手形を偽造しようとする者もいる。しかし、その試みが成功したことはない。いや、成功したと言えた者は知られていない。

RULE ・神宮家の扱い方・

注意しなければならないのは、神宮家は世俗権力や金銭といった利益を求めないことである。また、理由のいかんにかかわらず、名代に対する反逆行為や内乱などには、積極的な支援を行なう。

神宮家は、以下の行為を禁忌と捕らえており、犯すものに対しては実力行使を含めて非常に厳しいやり方で臨む。

- 天羅の正確な地図の作成
- 明鏡の分解／解析および偽造
- 神宮家の詐称
- 南方への超長距離航海（よりの帰還）
- 神宮家エージェントの殺害
- 高々度飛行
- 神来山近辺への侵入

神宮家のエージェントになりたければ、GMの許可を得て、<神術>を初級で取得すること。<神術>は神宮家の技能であり、扱いはGMに一任される。

現在までの帝

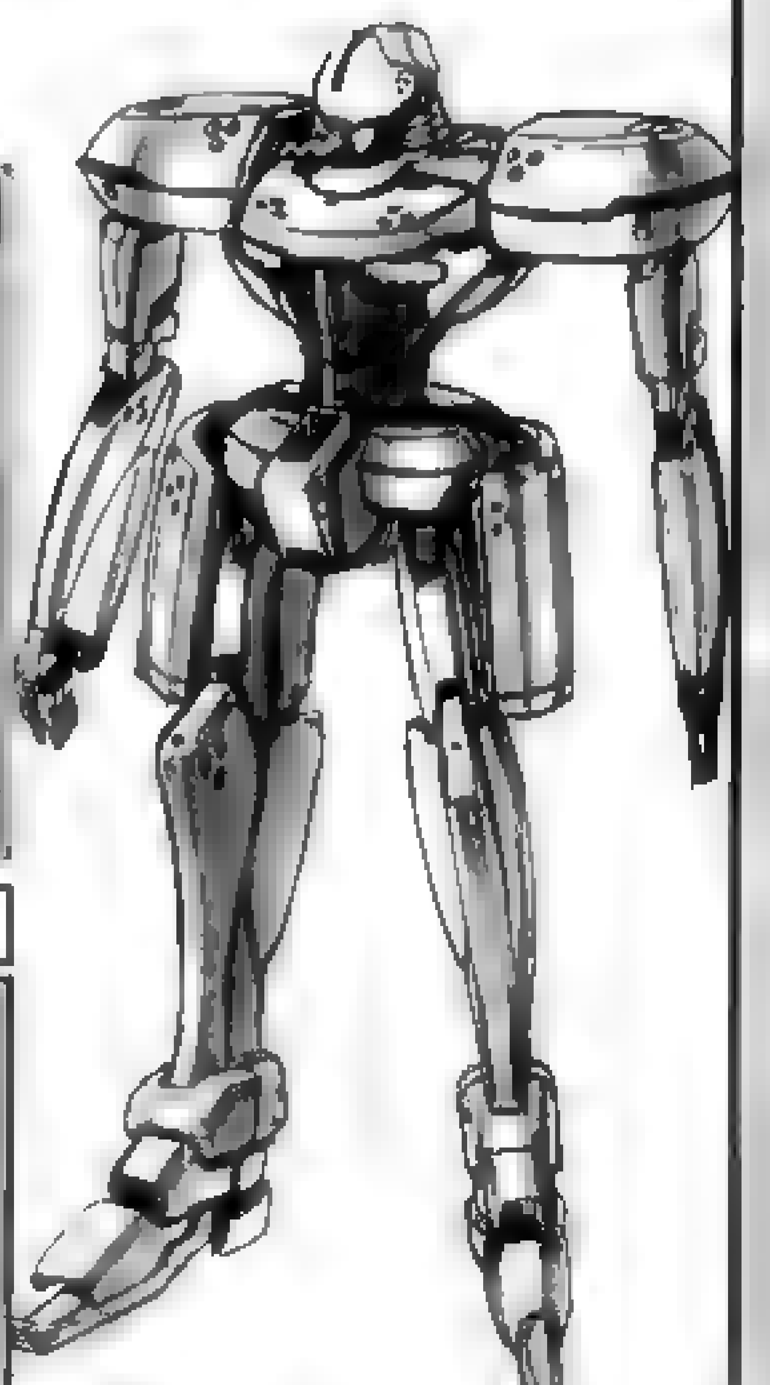
武神帝	0年～135年
↓	
↓	
↓	
↓	
↓	
↓	
↓	
↓	
↓	
治神帝	治神元年～45年
正神帝	正神元年～15年
和神帝	和神元年～（現在は和神15年）
今上帝	

神宮家の金剛機

体 17～20　敏 21～23
覚 15～19　知 0～3
心 0～3　共 0
<神術>中級　<接合>上級

武器	武器修正	射程	射撃	装弾数
右手	+6	10m	8	20
左手	+8	−	12	30

注　金剛機であるらしい、能力値に明鏡修正は追加済みである。



"天羅万象"SAM

プレイの 例として NPCとの会話から戦闘に移る 連の流れを解説していこう。
戦闘用傀儡 綾花は 主人である恩田礼次郎に、街で仲良くなった孤児 一郎太を眼前で斬り殺されたところだ。
プレイヤーはここまでに 自分の主人が悪辣であると薄々感じ取っており 今後控えるだろう戦闘のためにも 1点でも多くの"気合"が欲しいところでもある。

➡「……殺す必要は……なかったッ!!」

〈感情：一郎太への愛情〉で"気合"を取る(2点)。

マスターは綾花のキャラシートをのぞき込み、眉を曇らせた。

ここに来るまでに綾花は"気合"を使い果たしてしまっており、今手に入れた2点分の"気合"しか持っていなかったのだ

➡「ただのガキでしょう? 何をそんなに腹を立てているのです?」

前述の理由により、マスターは助け船を出すことにした。彼女の主人、礼次郎のロールプレイを、良くしゃべる慇懃無礼で嫌みな男であることにしたのだ。「悪役を倒させたい」のであれば、プレイヤーが"気合"を取りやすいロールプレイを心がけ、展開を派手にするのはマスタリングテクニックとしてかなり有効な手法だ。

➡「初めから……そのつもりだったんだな」

このセリフ自体は"因縁"に関係するものではないが、次の会話への誘導になる。信じていた主人に裏切られるシーンの演出は、この会話のクライマックスであると言ってもいいくらいに重要なものだ。

PLE REPLAY

ちなみに この時点での綾花の"因縁"は 以下のとおり
《感情 私は人形(中級)》
《感情 主人への忠誠(中級)》
《感情 人を殺すことへの恐怖(初級)》
《感情 一郎太への愛情(初級)》

cartoon C-SHOW

➡「雑草は早めにむしっておかないと、足を取られる。草むしりですよ、ただの、ね」

➡「信じていたのに……
主人だと思っていたのに……！」

《感情：主人への忠誠》で"気合"を取る(4点)。

会話の流れから見て、恐らくは消えてしまうであろうこの"因縁"の、最後の使いどころだ

それでもどこかで「信じたい」と思っているPCを突き放してやるのは、マスターとしての義務だとも言える(笑)

➡「私はお前の主人ですよ、今でも、ね。人形は言うとおりに動くから、人形なのです」

➡「くッ……！　許さないッ！」

《感情：私は人形》で"気合"を取る(5点)。

マスターが会話の端々で、こうやってPCの感情を逆なでしてやることによって PCは"気合"がたまり 戦闘はカタルシスに満ちたものになる。PCの"因縁"をこまめにチェックしながらマスターはNPCを演じていこう。戦闘中に"気合"がなくなってしまい、ピンチに陥ることも結構多い。そういう事態を防ぐためにも マスターはPCが"気合"を取りやすいように誘導してやるべきだ。

“天羅万象”SAM

➡「おやおや、主人に向かって刃を向けるつもりかな？」

➡「黙れッ！　貴様など、貴様などもはや主とは思わぬ！」

《感情：主人への忠誠》中級から初級へ。
《仇敵：恩田礼次郎〔初級〕》作成。

マスターはもう一度、《主人への忠誠》をくすぐってやろうと思ったのだが、返ってきた返答は左のようなものだった。

しかもプレイヤーは、ここで《主人への忠誠》を中級から初級へ落とすことを宣言、加えて、《仇敵：恩田礼次郎》という“因縁”を、新しく初級で作成することにしたのだった。

さて、PCの“気合”も充分たまったようだ。プレイヤーはここから戦闘を開始することを宣言した。

「ひと言ひと言言うたびに“気合”を取るのは、プレイが細切れになってテンポが悪い」と考える人は多いと思う。その場合、例えばこの「戦闘開始」のようにキリのいいところまでロールプレイを行ない、途切れたところでまとめて“気合”を取ってかまわない。

➡「ああああああッ!!」

[illegible]。

礼次郎の【敏捷】は8であり、綾花よりも先に行動できるのだが、このラウンド、彼の行動はない。余裕を演出するとともに、戦闘をPC有利に進めようと考えてのことだ。

綾花は“気合”を3点使ってサイコロを3つブースト、【敏捷】は7なので、7＋3＝10個のサイコロを振って攻撃する。<白兵戦>は上級だ。

判定の結果は6成功。しかし、礼次郎も同数の成功をタタき出し、綾花の刀は受け止められてしまう。

ここで綾花のプレイヤーは、せっかく“気合”を使った攻撃を無駄にしたくはないと考え、“気合”をもう3点使って「成功数のブースト」を行なうことにした。成功数を1上昇させれば、攻撃は成功したことになる。

➡ぎいん、と音がして男の刀が折れ飛ぶ

結局、綾花の成功数が礼次郎のそれを1上回ったため、綾花の攻撃が成功したことになる。ダメージは成功度1＋武器修正3の 4点だ

マスターはこの4点のダメージを どこに割りふるか考えた

"気合"を使ってようやく引き分けと言うことは、どうやらNPCを強く設定しすぎてしまったらしい。せめて与えるダメージを減らして、PCのチャンスを増やそうとマスターは判断。4点のうちの1点を"重傷"に入れて、武器が折れてしまったことにした

➡「ふむン、どうやら壊れてしまったようですね、この人形は……ガラクタは捨ててしまうに限る」

残りの3点のダメージのうち、1点を"軽傷"に入れることにした。こうすることで、額からうっすらと血が流れることも表現できる

加えて、PCの"因縁"をくすぐるひと言を吐き、もっと"気合"を稼いでもらおうとしている

1回に与えるダメージは減るものの、"重傷"にダメージを入れたことにより判定時のサイコロが1つ増え、実際のところ綾花のピンチは変わらないのだから

➡「あたしが傀儡であっても……人形であっても、この心は偽物じゃなないッ! 貴様だけは許さない、一郎太の仇……覚悟ッ!!」

〈感情：私は人形〉で"気合"を取る(4点)。
〈仇敵：恩田礼次郎〉で"気合"を取る(3点)。
〈感情：一郎太への愛情〉で"気合"を取る(3点)。
〈感情：私は人形〉中級から初級へ。

マスターのロールプレイが功を奏し、綾花のプレイも冴える

このひと言と同時に、綾花は実に3つの"因縁"で"気合"を稼ぎ、さらに彼女が持つ〈私は人形〉の"因縁"をも昇華させてみせたのだ。

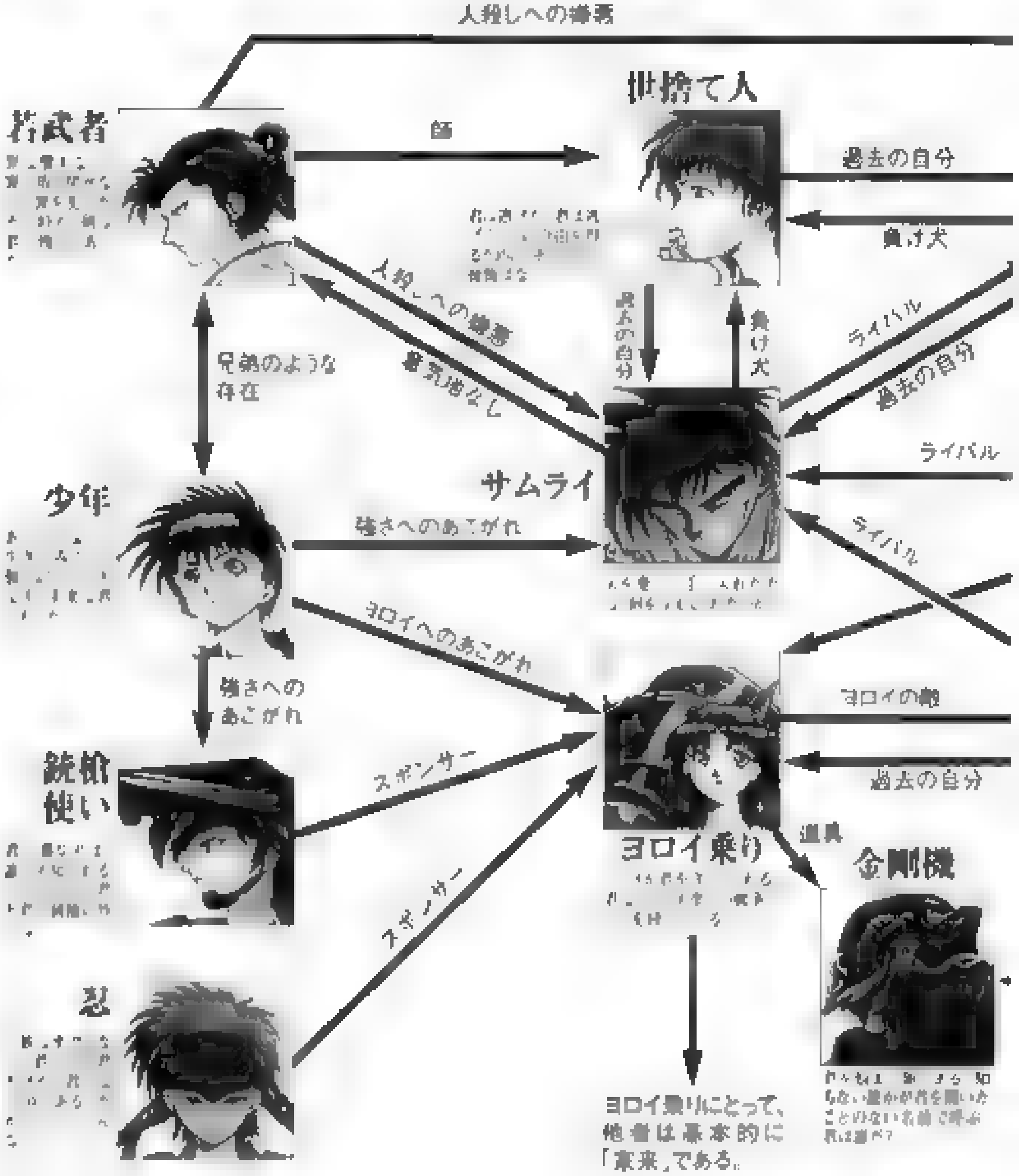
どうだろうか? これが"天羅万象"の戦闘だ。戦闘／ ／とロールプレイは切り離すことのできない関係であり 二つは複雑に絡み合っていると言えるだろう

「ドラマチックを演出できれば、勝つ」

そんな"天羅"独特の戦闘を堪能してほしい

アーキタイプ
ARCHETYPE

「敵を知り己を知れば百戦危うからず」
とは古のことば。
このアーキタイプ相関チャートを用いれば、
自分と他人の関係も一目瞭然、
どんなパーティ構成にもバッチリ対応済み。



相関チャートの意味

"天羅万象"は、キャラクター作成にアーキタイプと呼ばれるサンプルキャラクターを選択するというやり方を採用している。そのために従来のRPGよりもキャラクター作成における自由度が低くなってしまっている。

ほかのほとんどのRPGでは、ゲーム開始の前にオリジナルのプレイヤーキャラクターを作成するところから始まる。プレイ時間の30分から1時間半ほどを能力値や技能の選択、装備の選択や購入、そしてデータをキャラクターシートに書き込むことに費やしてしまうのだ。結果、キャラクターの数値に直接関連しないキャラクター設定などには、さほど注意が払われない。年齢や性別それに名前ぐらいしか決められないことが多い。

"天羅"では、このキャラクター設定に重点をおいたキャラクター作成を行なう。言いかえるなら、それ以外のキャラクター情報はすでに決まっているので、プレイヤーの仕事は設定を考えることしかない。その設定にしたところで、背景と因縁という形をとって、あらかじめある程度の方向性が与えられている。

その方向性を各アーキタイプキャラクターとの関係に絞ったのがこのアーキタイプ相関チャートだ。各アーキタイプの間には、このような関係が発生するのだ。これはアーキタイプデータ上からだけではなく膨大な回数に登ったテストプレイのデータからも裏付けられている。

さあ、君のアーキタイプを探し出し、ほかのアーキタイプとの関係を確かめてほしい。

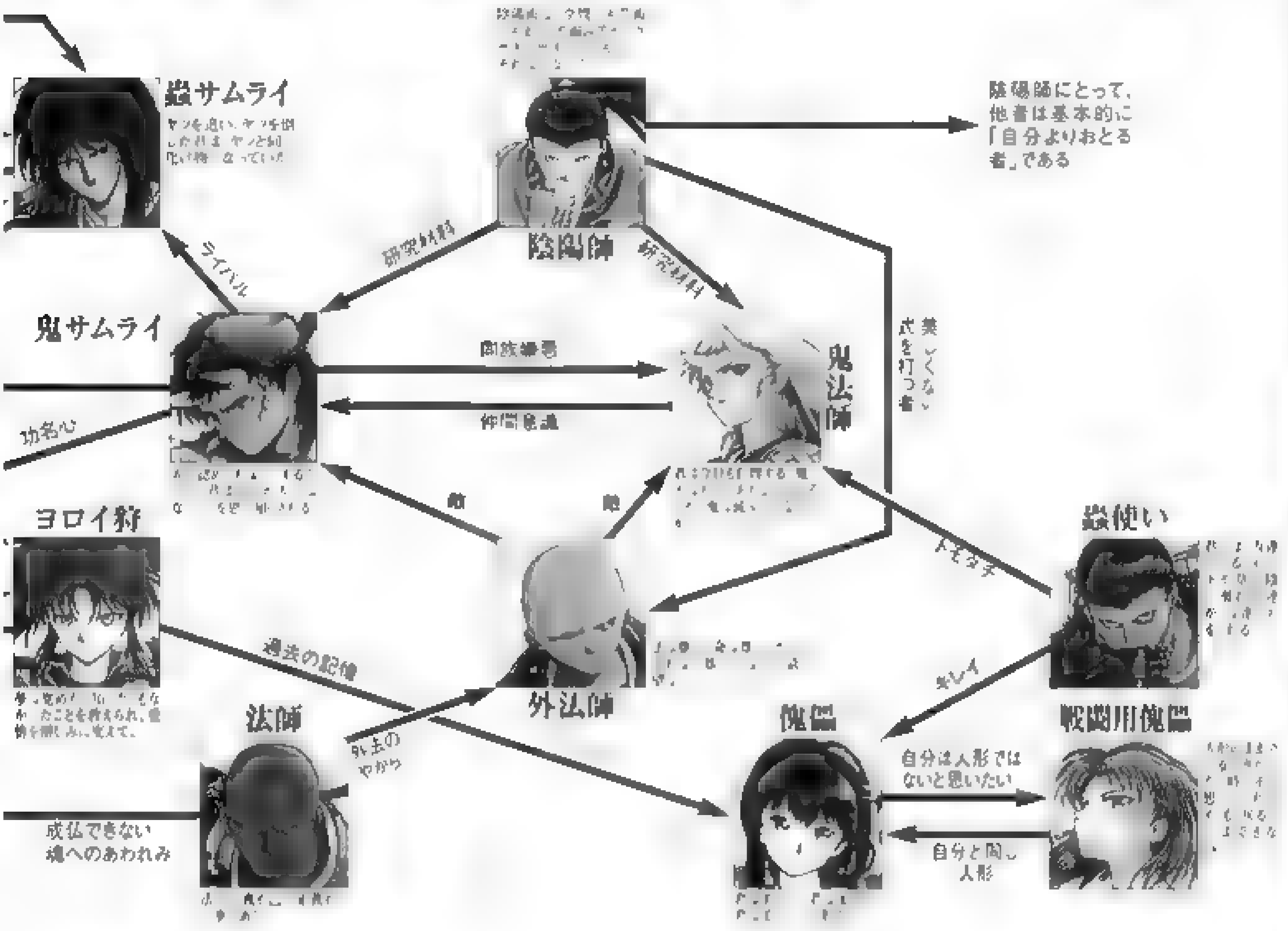
なお、当然のことだが、アーキタイプの背景や因縁を無視して独自に作り直してもかまわない。その場合でもこの相関チャートは有効である。ほかのアーキタイプキャラクターが君をどう見ているか表すことになるからだ。

★CM

この相関チャートに見慣れないアーキタイプも混じっていることと思う。それらのアーキタイプは、"天羅万象RPG"にて追加掲載されているアーキタイプである。また"天羅万象RPG"には、完全オリジナルキャラクター作成ルールも併せて掲載されている。アーキタイ

…世界における相関チャート

RELATION CHART



プに飽きた。あるいはオリジナルキャラクターを作成したいなら、ぜひご購入いただきたい

さて、それではゲームマスターのために代表的な関係を例にとって解説をしてみようと思う

★ヨロイ乗りとヨロイ狩り

彼らは鏡に映したようにまるで正反対の存在である。それもそのはず、彼らは一人の人間の過去と未来なのだ。その関係もそれに準じたものとなる。ヨロイ狩りは、保護者の役割それも

母性的な役割を演ずることになるだろう。もちろん最初の段階では、反感やなにやらいろいろあるのだが ---。余談だが、この関係は、うまくいかなかった場合は 十中八九パーティ内戦闘となる。気を付けよう

★陰陽師とオニ

陰陽師にとってオニは大変な宝物である。オニは、その存在を隠すものだが、いつかはバレる、というよりバレなければならない。しかし、正体露見が、早すぎては本当にお宝になってしまうし、遅すぎては何の意味もない。このタイミングを計る目安としては、キャラクターに目が向いているかどうかで判断できるお話を追うことが一段落して自分やほかのキャラクターについて知りたくなったころが、オニの正体が露見するいいタイミングである

★蟲使いと忍

両者には共通する特徴がある。その特徴とは、パーティから浮くことである。忍は、ロールプレイが他者に近づこうとしないし、蟲使いは、他者が近づこうとしない。これはある意味、しようがないことかもしれない。しかし、プレイヤーが、誤解されるようなことだけはないようにしてもらいたい。これこれこういったロールプレイを行なうアーキタイプなのだという事前説明などを行なうべきである、

★銃槍使いの誤解

まれに銃槍使いは、他人に共感しないアーキタイプなのだと誤解されている。実際はまるで逆である。銃槍使いは、他人と共感したがっているのである。ただ、裏切られるのが裏切るのが恐いだけなのた

天羅世界の際立ったキャラクター

シナリオソースとして、または単なる敵役、味方役として使用できるようにと、NPCリストを設けてみた。
そのまま使うも良し、設定や能力値の一部だけを利用するも良し、思いつくままの使い方で、プレイに役立ててもらいたい。
イラスト、プロフィール、能力値とセットになっているので、マスターするときにはこのイラスト部分を見せれば、プレイヤーにもイメージが伝わりやすいだろう。

また、能力値の欄には、"因縁"とその強度も表記してある。「NPCなのになぜ？」と思うかも知れないが、これはマスターする際に、NPCを表現するうえでの役に立つだろうと考えてのことだ。
別に"気合"を取る必要はないが（もちろん、NPCだから、"気合"は取れないのだけど）、"因縁"に従ったロールプレイはキャラクターに厚みを与える。ぜひ試してみてほしい。

葵子　女　25歳

葵子は鶴舞州伯仙の国に仕える女サムライであり、琴子という7歳になる女の子の母親でもある。もちろん、サムライに子供は産めない。琴子はサムライとなる前に産んだ子である。
彼女の夫は伯仙の名代である武原の古くからの家臣だった。葵子は、彼がとある戦で命を落とした時、彼が愛し守ろうとした国と娘のためにサムライとなる決心をしたのである。
それから数年たち、伯仙は強国となった。娘も元気に育っている。しかし、葵子は人斬りであり、失った「女」ももう戻っては来ない。
彼女は、自らの存在意義が薄れているのを感じている。サムライを入れたことを悔やみ始めているのである。
琴子が行方不明となったのはそんなころだった。

●能力値
体　5(8)　敏　7(10)　覚　6(9)
知　6　心　7　共　5
活力　10　霊力　26
●サムライ能力
戦闘能力　3　憑依能力　1　消費霊力　4
●技能
＜白兵戦闘＞中級、＜格闘戦闘＞中級、＜事情通＞中級、＜作法＞初級、＜芸事＞初級
●因縁
目的　琴子の捜索　（上級）
感情　琴子への愛情（中級）
感情　武原への忠誠（初級）
●装備
打刀（+3）、胴鎧（+2）、旅装一式
●せりふ
「琴子、あのこはどこだい!?」
「こんな力、何の役にも立ちゃしない」

緋魅火　女　17歳

「符術使い」を名のる少女、緋魅火。彼女の育った屋敷は、その流派「天意人分流」のすべてを記した秘伝書をねらう何者かの襲撃にあって壊滅した。ひとり生き残った彼女は、天羅中をめぐり仇を討つべく旅を続けている。だが、彼女は知らない。彼女がサムライだと思い込んだ襲撃者たちは実は忍であり、彼らが秘伝書をねらい、今も彼女をつけねらっていることを。

●能力値
体　4　敏　6　覚　5　知　7
心　7　共　7　活力　8　霊力　28
●技能
＜回避＞中級、＜運動＞上級、
＜隠身＞中級、＜観察＞中級、
＜応急手当＞中級
●因縁
目的　敵討ち　（中級）
感情　九頭龍への愛情（中級）
●装備
小太刀（+2）、旅装一式、
父の残した呪符17枚
●せりふ
「行けっ九頭龍!!　あいつを食らい尽くせ」
「残りあと●●枚しかない」

巨大呪符「九頭龍」

能力値　10（19）　成功値　4
活力　20（38）　戦闘能力　9
打撃能力　6　飛行能力　3
回復能力　4　憑依能力　2
消費霊力　13　珠使用数　108

やはり彼女が知らないことだが、この〈式札〉こそが彼女の秘伝書「九頭龍」である。これ以外の呪符は、練道師アーキタイプの〈式〉を〈式札〉として使用するか、作成点24点以下でGMが自由に作成すること。

遠雷のエジャ　男　18歳

白子のオニ。「夜風」の名を持つエジャは、里いちばんの神通力の使い手であり、さまざまな特殊な神通力を持っているらしい。これは、彼の血ゆえのことか、人間への憎しみが生み出したオニの新たな能力なのかは定かではない。

現在彼は　鬼州鉄蕎の国の名代相乗民資に囚われ、里縁領主の慰み物とされている。体の自由を奪われ、天の能力も失った彼の中で、人間への憎しみはいっそう激しくなっているのだ。

彼に必要以上の辱めを与えている相乗の真のねらいは、エジャを修羅とすることにある。彼は、エジャを使って金剛鵺を造るつもりなのである。このような　修羅に堕ちてもおかしくない状況の中で、彼がいまだに堕ちないのは妹ティティアを愛するがゆえであるが、それも時間の問題であろう。

●能力値
体：7　敏　9　覚　：7　知　：6
心：9　共　4　活力：14　霊力：30
●技能
＜格闘戦闘＞上級、＜運動＞　中級、
＜隠身＞　　中級、＜観察＞　中級、
＜追跡＞　　中級、＜神通力＞特級
●因縁
感情　ティティアへの愛情（上級）
感情　人間への憎悪　　　（上級）
●装備
　なし
●せりふ
「許さないっ許さないっユルサナイッユルサ……」
●特記
　エジャは、アル、イル、メディを除くすべての神通力を使用できる。

ティティア　女　15歳

遠雷のエジャの異父妹にして、半鬼の少女。ものの心ついたころには、すでに父はなく、先ごろ生まれ育った里も母親と共に失った。唯一の血縁と言えるのは、兄のエジャだけである。

彼女は自らが半鬼であることを知らない。エジャとは血のつながった兄妹であると信じている。

彼女の父は、人間であり、鬼州波呼[illegible]代、霧隠館に仕えていたクサであった。

忍の里を抜けた彼女の父を追ってきたクサたちにより、オニの里は発見され、霧隠館により滅ぼされることになったのである。この里が、波呼と鉄蕎の国境間にあったため、鉄蕎も過剰に反応することになった。

彼女の兄（遠雷のエジャ）は、現在行方不明となっており、彼女の必死の呼びかけにもこたえてくれない。彼女は兄を探し、波呼と鉄蕎を旅している。

●能力値
体　5　敏　5　覚　：6　知　：6
心　7　共　8　活力：10　霊力：26
●技能
＜運動＞　中級、＜観察＞中級、
＜神通力＞中級
[illegible]
感情：エジャへの愛情（中級）
感情　人間への憎悪　[illegible]
●装備
　旅装一式、イーイルのシンボル、角を隠す[illegible]
●せりふ
「おねがいっお兄ちゃんを助けて」
「ねぇ、どうして殺さなきゃいけないの？」
[illegible]
　ティティアは、半鬼であるため、特殊な神通力は一切使用できない。

殺女　女（傀儡）　年齢不明

傀儡師・鐘彩作と言われる傀儡。傀儡特有の人知を超えた美しさを持たない（というより醜女である）という、実に珍らしい作品である。

しかし、その真の美しさは外見にではなく、その声にある。彼女の歌声は、言霊を発すると言うのである。

うわさでは、春の歌で冬に桜を咲かせただとか、恋歌を歌った歌で二十数組の心中を出したと言われおり、いつしか彼女の歌は人を殺すと言われるようになった。

それならば　楽しいことや美しいものについてのみ、歌っていればよいようなものだ。しかし彼女は、自分の声の巻き起こす事態についてわれ関せずといった態度を一貫して取っており、請われるままにさまざまな歌を歌い続けている。

彼女が　誰かに頼まれなければ歌わないのが、せめてもの救いであろう。

●能力値
体　5　敏　6　覚　5　知　7
心　6　共　8　活力　10　霊力　26
●技能
＜傀儡術＞上級、＜芸事＞上級、
＜作法＞　中級
●因縁
目的　歌を唄う（上級）
感情　自分に対する嫌悪感（中級）
●装備
　旅装一式、三味線
●せりふ
「歌はいいわねぇ、歌は」
「悲しい歌は悲しくしか歌えないもの」
●特記
　彼女の歌は、幻影術（＜傀儡術＞技能説明参照のこと）として判定する。

「黒姫」炎火　　女　年齢不祥

鬼の国を中心にして活動する武装集団「鬼凶組」の頂点に立つ女サムライ。金千両の賞金首である。鬼凶組は究極のならず者の集団であり、実力さえあれば、男も女も差別しない。その構成員には、サムライ、金剛機、それにオニまでいるという。

通常、こういった規模の大きい集団には、それなりのルールが生まれていくものだ。しかし、鬼凶組には最初からあるたった一つのルールを除いて、それがない。

「力こそすべて」それが掟。

百余りもの〈珠〉を利用して打ち込まれた〈式〉は、どんな男にも負けないほどの巨大な力を彼女に与えた。体に刻み込まれたサムライ力があるからこそ、彼女は猛者ぞろいの鬼凶組において、頂点を極めることができるのである。

●能力値
体　4(11)　敏　3(10)　覚　4(11)
知　5　心　8　共　4
活力　8　霊力　26
●サムライ能力
戦闘能力　7　時間延長　2　再生能力　3
憑依能力　1　消費霊力　7
●技能
<白兵戦闘>上級、<操気術>上級、
<事情通>上級、<作法>中級、
<帝王学>中級
●因縁
感情　力への信奉（特級）
●装備
珠剣（+3（+8（珠）使用時）／1／1）、
その他略奪品、だらしない格好
●せりふ
「力がすべてだっ！　ほかに何があるっ！」

真白翁　　男　64歳

金剛機を作成するには、たいへんな苦労がある。機体を作るヨロイ職人、人には逃れぬものを〈式〉をもって作成する陰陽師、魂を〈明鏡〉に降ろす法師。最低でもそういった3人の〈優秀な〉人材が必要になる。ところが、ここにそれら3人を兼ねる才能を持つ老人がいる。

それがこの男、真白翁。金剛機に生を与える金剛機〈カ〉。

しかし、才能だけでは金剛機を造ることはできない。材料として〈明鏡〉〈七珠〉〈ヒイロ金〉そして、稀少な魂といった希少品を調達しなければならない。それらを比較的簡単に手に入れる場所は？　そう、戦場である。

彼はそのために鬼凶組に属している。そして、その鬼凶組で彼は望みうる最高の素材、黒姫を見つけた。

●能力値
体　3　敏　5　覚　7　知　10
心　8　共　2　活力　6　霊力　36
●技能
<意志力>中級、<陰陽術>上級、
<法術>上級、<応急手当>上級、
<事情通>上級
●因縁
目的　最強金剛機の作成　（上級）
感情　自分の創造物に対する愛情（上級）
●装備
工具、酒、たばこ、桃留（ペットのサル）
●せりふ
「うひっうひひひ、たぁまらんのぉ」
「ふむ、なるほど。ここの遊びで……」

死津真　　男　22歳

元・虎の陰陽師。銃にハマり、〈式〉を打ち出す自作の〈式銃〉をもって各地の戦場を渡り歩いている。〈式〉を弾として銃から打ち出すという、あまりに美しくない術を使うため、陰陽師の間での評判はすこぶる悪い。

しかし、美しさでは戦に勝てない。そのことをよく知っている帝望州鳥賀の鋼山郎の領主、九道貞輔には、〈式銃〉は非常に魅力的に見えた。死津真は、この国に招かれて〈式銃〉の大量生産を依頼された。ところが完成してみると、〈式銃〉は、性能が安定しないうえ、非常に効率が悪いことがわかったのである。まず、弾自体が〈式〉のため大量生産がきかない。その上、通常の呪符ならば再利用が利くのだが、〈式銃〉では弾体として打ち出してしまうため、再利用ができないのである。

ここにいたって九道貞輔は激怒、死津真は一夜にして賞金首となった。

●能力値
体　5　敏　7　覚　8　知　7
心　6　共　5　活力　10　霊力　26
●技能
<回避>中級、<射撃戦闘>中級
<陰陽術>中級、<事情通>中級
●因縁
目的　式銃の改良（中級）
感情　自尊心　（中級）
●装備
式銃、弾（呪符）いくつか、
身のまわりの小物
●せりふ
「だからっ今度は大丈夫だって」
「あん時は、銃身の材質が悪かったんだよ」
●特記
弾の内容は、GMが死津真の能力を使用して作成すること。

万

藜 　男　32歳

荒蕪山脈の明界山に居を構える刀鍛冶。
その腕は間違いなく一流だが、しかし会ってさらに自分が気に入らなければ、絶対に刀を打たないという筋金入りの偏屈者である。
常にキセルをふかしており、酒を手放したことがないというほどの酒好きでもある。うわさでは手土産に酒かたばこを持ってこなければ、皇帝でも会わないと言われている。
また、彼はサムライを極度に嫌っており、サムライのためには一振りも打ったことはない。依頼者には、彼の打った刀を差すサムライがいたなら、必ず殺すようにと依頼する。

■彼の刀は常に"名刀+2""かっこいい+1"の計+3の修正を持ち、打刀(武器修正+3)でありながら、武器修正+6という、とんでもない刀を打つことができる。

●能力値
体 6 敏 7 覚 7 知 5
心 7 共 4 活力 12 霊力 24
●技能
<白兵戦闘>上級、<意志力>上級、
<操気術> 中級
●因縁
感情 サムライへの憎悪（上級）
目的 自分の武器を作る（中級）
●装備
煙管、酒、着流し
●せりふ
「気に入った。打ってやるぜ」
「かぁ～、いい酒だ！」

導 　不明　不明

ただ、その名のみが伝えられている謎の人物。伝え聞かれるかぎりでは、若い女であったり、杖をつく老人であったり、年端もいかぬ少年であったこともあると言う。
共通する点では、常に黒い衣を身にまとっていることと、盲目であるということ。
「それら」は突然ふらりと現れ、近いうちに起こるであろうことを告げる。そのことばは必ず凶事を指し示しており、家人の事故から国家の存亡に関係する事件までさまざまだが、一つだけ確実なことがある。必ず当たるのである。
「それら」は、導と呼ばれる一族である。彼らは、生まれつき目が見えない。その代わりに未来を見ることができるのだ。だが、彼らに見ることができるのは「何が起こるか」だけであり「どうなるのか」は見ることができない。彼らは、それを知りたくて人々に警告を発するのである。

●能力値
外見にふさわしい能力値
●技能
<話術>特級、<事情通>特級、その他
●因縁
感情 好奇心（特級）
●装備
外見にふさわしい物。黒い着物
●せりふ
「へぇ、おもしろい相をしてるよ。あんた」
「あなたもうすぐ死ぬような目に会うわ」
「すまんのぉ。それは見えんのじゃよ」
「はてさて、どうなることやら」

晩霧 　女　19歳

ある陰陽師がいた。名を久遠霧子。彼女は戦で親を失った少年少女たちを引き取って育てていた。自らの作品とするために、である。育てた「子供たち」を使って数々のサムライ、生体ヨロイ、そしてカラクリ人形が生み出された。それらは「霧の子ら」と呼ばれ、数々の武勲を上げた。
晩霧は、その久遠霧子が最後に手がけた子供である。一見すると晩霧にはどこにもおかしなところはない。〈珠〉の一つも埋まってはいないし、体の一部が機械であるわけでもない。美しい髪をもつ普通の少女である。
そう、その美しい黒髪に、久遠霧子最高の仕掛けが施してあるのだ。「甲殻珠髪」と呼ばれる髪が10本に1本の割合で混ぜてあるのである。この暗殺用の仕掛けは、晩霧の意志に従って自在に動き、目標を捕らえ、撲殺する。その威力たるや、鋼を鋼に変えるほどだという。

●能力値
体 5 敏 7 覚 5 知 6
心 6 共 8 活力 10 霊力 24
●サムライ能力
回復能力 3 憑依能力 1
変身能力あり 感覚結合あり
消費霊力 9
●技能
<白兵戦闘>中級、<応急手当>中級、
<芸事> 中級、<作法> 初級
●因縁
感情 母への思慕（中級）
仇敵 兄弟たち （中級）
●装備
打刀(+3)、甲殻珠髪通常時(+2／1.5m)、
甲殻珠髪発動時(+2／10m)、旅装一式
●せりふ
「お母様、見ていてね。証明して見せるわ」

象

八重助　　男　56歳

東州香泉の国の都に住むヨロイ鍛冶。実利主義者であり、「独特の」デザインセンスを持つ。彼の造るヨロイは、性能はいいものの、あまりに実用的すぎて戦場で目立たない。そのため、栄達を望む諸侯へのアピールは今一つであり、あまり売れてはいない。

そんなわけで、彼の実力に反して、ヨロイ工房の家計は火の車なのである。

実利主義者である彼の能力を遺憾なく発揮できるとすれば、それは、金剛機の製作である。しかし彼は、「人に胸を張って言えないものを造る気はない」と言って依頼を突っぱねてばかりいる。

こう書くと何やら立派な人物であるような気もするが、そんなことはない。彼は、30年ほど前に造った金剛機が暴走し、その時に右目をえぐられている。以来、金剛機を造るのが怖いのである。

●能力値

体　5　敏　5　覚　6　知　8
心　6　共　5　活力　10　霊力　28

●技能

<陰陽術>上級、<偽造>中級

●因縁

感情　金剛機への恐怖　（上級）
感情　自分に対する劣等感（中級）

●装備

工具、工房、弟子数人

●せりふ

「はいっ、はいっ、お金は明日までには必ず」
「はぁ、いや、ですが。絶対にこちらのほうが、ご子息の命を守れますが　」

苦火　　男　不明

苦火は呼び名である。この男の本名が知られることはない。苦火は、里を持たない雇われの忍で、現在は、無州莉鳴の国下谷の領主、佐辺勝房が嫡子、佐辺高房に雇われている。

彼の命に従って苦火は、あらゆる汚れ仕事を一手に引き受けてきた。女子供を殺したこともあるし、偽の血判状を用意して家臣を一族ごと葬り去ったこともある。どんな状況、命令であっても彼が冷静さを失ったり、躊躇するようなことはなかった。

人間らしい感情を喪失した理想的な忍のように見える彼だが、その心の中は権力欲と支配欲に焼かれる、矮小な男の姿がある。

下谷の国は、現在、政治が乱れ始めている。それというのも領主である勝房が、十夜という側女にいれあげ、政務をおろそかにしているためである。高房は、十夜か父かどちらかを排除し、自分が実権を握るつもりでいるようだ。

●能力値

体　7　敏　8　覚　7　知　5
心　6　共　2　活力　14　霊力　22

●技能

<早業>上級、<忍術>上級、<偽造>上級

●因縁

感情：高房に対する憧れ（初級）
感情　高房に対する憎悪（中級）
目的　権力者となる　（上級）

●装備

忍刀（+3/2/−/6）、忍び装束、変装用具、忍術の仕込み各種

●せりふ

「見ておれよ。必ず……」

雷音寺風雲丸　　男　28歳

剣豪。風雲丸は、もともとは鳳凰宗の僧であった。鳳凰宗の僧たちが集う儀会に出席したときのこと。風雲丸の父親でもあり住職である雷音寺肝雄が、闇国寺の住職と対立、ついに暗殺される次第となった。このことを知った風雲丸は、父の死に怒り、闇国寺に殴り込んだ。しかし、闇国寺に仕える破戒僧、蔡我丈に敗れ、右目を失った。

この日彼は、己の無力さを知り、サムライとなった。以来、復讐のためと、腕を磨くために、諸国を旅している。

風雲丸は、顔に走る刀傷のせいで、こわもてという印象を与えている。しかし、彼の性格を知るものはみな、彼が温厚で人づきあいの良い性格であるということを知っている。

いまでは、紗織と小助という友人を得て、復讐とは違う道を模索している。

●能力値

体　7(9)　敏　7(9)　覚　7(9)
知　3　心　6　共　6
活力　14　霊力　18

●サムライ能力

戦闘能力　2　再生能力　3　憑依能力　1
消費霊力　4

●技能

<白兵戦闘>上級、<格闘戦闘>中級、<騎乗>　上級、<意志力>　中級、<法術>　中級、<事情通>　中級

●因縁

宿敵：蔡我丈　（中級）
感情：仲間への愛情（中級）

珠刀（+3/−/3/12）、武士道（+0）、愛馬、旅装一式

●せりふ

「風よ…光よ…サムライ変化ェッ!」
「力なき正義は無意味!!」

神骸雷禅（しんがいらいぜん）　男　36歳

　先ごろ急逝した楓州宮條の国の名代神骸宗禅の弟で、現在の名代神骸貴丸の父親である。
　なぜ、彼は名代になっていないのか疑問に思われるかもしれない。彼は仏門に入っているうえ、年齢が年齢のため、重臣たちに疎ましがられたのだ。もっとも、彼は名代の座やそこにともなういろいろがだいっきらいなので、名代の話があっても断ったことだろう。
　彼は現在、斬馬と牙炎を追っている。別に兄の仇を討とうというのではない。神骸宗禅が流れのサムライに殺されたといううわさ（真実であるが）は今も宮條の国内にある。そう、斬馬と牙炎が生きているかぎり、神骸家の面目はつぶれたままなのである。彼は愛する息子のため、修羅となる心を決めたのである。

●能力値
体　8　敏　6　覚　6　知　5
心　6　共　4　活力　16　霊力　22
●技能
＜格闘戦闘＞上級、＜耐性＞中級、
＜意志力＞　中級、＜法術＞中級
●因縁
宿敵　斬馬、牙炎　　　（中級）
感情　神骸貴丸への愛情（上級）
●装備
白熱掌（+5+X　Xは霊力消費数）、
旅装一式、その他小物、鳳凰宗発行の手形
●せりふ
「しょせん、武家の名誉など無意味なこと、わかっておるのだ。そんなことはな」

「独眼鬼（どくがんき）」の砕九郎（さいくろう）　男　28歳

　神楽の都を守る護衛兵集団「若者衆」のうちでも一二を争う腕前を持つ、若者衆自慢の斬り込み隊長。つぶれた片目はかつてとある戦いにおいて、女蟲使い、狼牙にえぐられたもの（狼牙はその後、若者衆に名を連ねることになる）。
　サムライ化するとつぶれた目の上に角のような突起が盛り上がることから、「独眼鬼の砕九郎」の二つ名で恐れられている。
　その二つ名に反してオニを非常に憎んでおり、オニが出没するといううわさあらば訪れ、その群れを未練なきまでに破壊するという。
　腰に差したる「日輪」「月輪」という銘の一対の刀は、その刀身すべてがヒイロ金ではなく《珠》で出来ているという業物であり、持ち主が刀身に気を込めるのに応じて真紅の輝きを放つ。
　神宮家の巫女であり、若者衆との連絡係を受け持っている蘭という娘と恋仲。

●能力値
体　8(11)　敏　8(11)　覚　5(8)
知　5　心　7　共　3
活力　16　霊力　24
●サムライ能力
戦闘能力　3　回復能力　3　打撃能力　2
感応能力　1　消費霊力　5
●技能
＜格闘戦闘＞中級、＜白兵戦闘＞上級、
＜意志力＞　中級、＜練気術＞　中級
●因縁
感情　オニへの憎悪　　　（中級）
感情　菩提法師への忠誠（上級）
感情　蘭への愛情　　　（初級）
●装備
日輪（+5+X　Xは霊力消費量の2倍）、
月輪（+4+X　Xは霊力消費量）、羽織、袴

「不死蟲飼い」の狼牙（ろうが）　女　84歳

　天才的女蟲使い、それが狼牙である。一見の美しい姿にだまされて彼女に近づいた者は、その全身が武器とも言える彼女の恐ろしさを身を持って味わうことになるだろう。
　彼女は50年以上前にとある国で不死蟲を埋め込まれ、無類の仕人と化した。不死蟲の超再生能力によって彼女の時間は止まり、80を超える年齢にもかかわらず、外見は20代にしか見えない。しかしその代償は大きく、彼女は記憶を失い、混乱した記憶はいまだに彼女を苦しめているのだとも言う。
　記録に残る唯一の不死蟲保持者であり、その身に巣くった不死蟲は、延命を求める名代たちの垂涎の的。
　現在は神楽の都にて若者衆に参加しているといううわさ。かつて自らと戦い、片腕を切り落とした男の傍らで、彼女は何を思うのか。両刀使いであり、神宮家の蘭をねらっているとのうわさあり。

●能力値
体　7　敏：7(10)　覚：6
知：3　心：6　共：3
活力：14(24)　霊力：18
●技能
＜観察＞中級、＜運動＞　上級、
＜追跡＞上級、＜意志力＞中級、
＜枕事＞上級、＜蟲術＞　中級
●因縁
目的　自分の過去を見つける（上級）
仇敵　独眼鬼の砕九郎　　（初級）
●装備
牙爪蟲（+5）、甲蟲（強度10）、鋼化結線蟲（強度3）、不死蟲、色っぽい格好、煙草、酒
●せりふ
「あんまり、あたいをなめないでよね」
「いつもことよ、世界の危機ってヤツ」

「地図師」三森秀門　男　38歳

天羅には正確な地図は存在しない。測量技術が未発達なことがその主な理由である。

しかし、ここに地図作りに一生を捧げようとしている男がいる。

彼はかつてある領主のお抱え陰陽師だった。近隣の地図を作れとの命を受けた彼は、いつしかその仕事に引かれ、取りつかれていった。

もっと正確に、もっと美しい地図を

彼のその欲望は終わるところを知らず、期日までの完成はもとより、領主の出頭の命令すら無視して地図作製に取り組み……そして、彼の知らぬ間に城から彼の席は消えていた。

その知らせを聞いたとき　彼は悲しむどころか逆に喜んだという。これで期日など気にせずに地図作りに打ち込める　と。

しかし彼は知らない。正確な地図を作ることは神密衆の固い禁忌であり、その身に刺客の手が迫っていることを。

●能力値
体　4　敏　3　覚　4　知　7
心：8　共・7　活力　8　霊力.30

[illegible]
＜観察＞中級、＜陰陽術＞中級

[illegible]
目的　天羅の地図を作る（特級）

●装備
測量用具、弟子数人

●せりふ
「見たまえ、この美しさを!!」
「すべての地形をこの紙の上に再現するのだ」

傀儡師・谷涼雲　男　43歳

彼はかつて、すばらしい傀儡を創ることで知られていた。彼の作る傀儡は、目を見張るほど美しいというほどではなかったが、愛らしく、清楚で可憐だった。彼は仕事が早く、傀儡自体も安かったため、彼の傀儡は人気となった。

彼は　娘し姿の傀儡しか作らなかった。傀儡は彼の死んだ愛娘の再現だった。傀儡を作り、世に送り出せば　死んだ娘がよみがえるような気がして、彼は一心不乱に傀儡を作り続けた。

ある時　町に出た彼は　衝撃的なことに遭遇する。

それは　愛娘が色町で客を引く姿だった。彼の傀儡は、娼婦として買われていったのだ。

彼は娘の首を絞めて殺し、工房へと逃げ帰った。作りかけの娘をも殺し、工房に火を放って彼は旅立った。娘はまだたくさんいるから。

自らの娘を探して殺し、過ちを償う。彼は今そのために生きているのである。

●能力値
体　5　敏　6　覚　8　知　7
心　4　共　8　活力　10　霊力　22

●技能
＜白兵戦闘＞中級　＜早業＞中級、
＜傀儡術＞　中級　＜芸事＞初級、
＜作法＞　　初級

●因縁
目的　娘たちを壊す　（上級）
感情　娘たちへの愛情（上級）

●装備
工具、打刀（+3）、仕立てのいい服、
旅装一式、結構な量の金銭

●せりふ
「父様は、父様はね、お前が大好きなんだ。だからね、こうするしか、こうするしかないんだ。わかってくれるね」

「凄まじき」匹津坊

鳳凰宗の僧であり　粛合法の活動などを裏で請け負う殺し屋。全身これ凶器の男である。

しかし、彼の本当の恐ろしさがわかるのは、武器を持ったときではない。無手で現れ、その指先を向けられたとき　相手は真の恐怖を知ることだろう。

彼の真の武器は、その手より放たれる気弾である。彼の天才的な操気のセンスは、通常は衝撃を与えるにとどまる気弾で　相手を縦横に切り刻む。舞うように軽やかなステップとともに指を軽く鳴らしただけで、彼は相手を文字どおり両断できるのだ。

彼の技を間近で見た人間は、例外なく「凄まじい　」と漏らす。それゆえに、彼は「凄まじき」という二つ名を得ているのである。

また、姿形を気にするしゃれ者でもある。

●能力値
体　7　敏　9　覚　:7　知　:6
心　8　共.3　活力・14　霊力:28

[illegible]
＜射撃戦闘＞中級、＜格闘戦闘＞上級
＜法術＞　　上級、＜操気術＞　上級
＜芸事＞　　中級

[illegible]
目的　自分がかっこいいこと（中級）
感情　殺人による快楽　　　（上級）

●装備
仕立ての良い衣服、金属を打ち込んだ下駄、
仕込み杖（+2）、手裏剣（+1）

●せりふ
「ほう、まだ耐えますか。ではこれでは」

[illegible]
彼は、飛び道具に＜操気術＞を使用できる。

「殺」と美晴　　男　12歳

美晴はある領主の家臣の息子である。書画と楽の音を愛する心優しき少年、それが彼だった。

彼の父親が仕えていた領主が死に、国が滅びたとき、彼は妹を連れて国を脱出した。

襲いかかるさまざまな苦難から彼の身を守ってくれたのは、ヨロイだった。父親が授けてくれたヨロイは、彼と、彼の妹の命をいく度となく救った。

そして今、逃げ出した隣国で彼は愛妹と暮らしている。冬の蓄えをねらう野党を追い返したことにより、村の者とも打ち解けることができ　ささやかながらも幸せな生活が続いていた。

しかし、ある時　愛する妹が病に倒れた。

医師に見せるにも、今の彼には金がない。そもそも、貧しい村に医者のいようはずもない。

彼は決意した。ヨロイを駆り、戦って、金を手に入れようと。

妹の病を治してやろうと。

[redacted]

体　：4/7（11）　敏　：5/7（11）
覚　4/6（10）　知　4
心　．4　共　：5
活力．8　霊力：16
明鏡の兼　83（+4）

[redacted]

＜居合＞上級、＜作法＞初級、
＜芸事＞上級

●因縁

感情：妹への愛情　（中級）
感情：ヨロイへの愛情（中級）

●装備

ヨロイ「殺」、身の回りの小物、小刀（+2）

●せりふ

「お兄ちゃんが、いつだって助けてやるよ」

●特記

「殺」の装備は　アーキタイプのものを流用するか適当に選ぶこと。ただし、(珠)および弾は、すでに使い切っている。

山師・野辺山次郎吉

本来　山師というのは鉱山師の別称である。

山に眠る鉱脈の情報はしばしば外れるため、転じて「山師」とは、「アテにならないハッタリの情報を持ってくる者」という意味になった。

この男、まさにそういった意味で「山師」と呼ばれている。

町の酒場にふらりと現れた彼がささやいた儲け話には、ちょっとだけ気を付けたほうがよい　確かに魅力的な話だし、簡単な話にも聞こえる。しかし、真偽のほどは　？

今日も酒場に現れた彼は、いったいどんな話を持ってくるのだろう。

「数百年前の野盗の財宝」？

「屋根瓦まで金で出来た黄金の隠れ里」？

「山の中の洞窟に隠れる珍獣のうわさ」？

デタラメな情報ばかりを持ってくることで知られる彼だが、不思議と憎めないお人好しでもある。

●能力値

体　4　敏　5　覚　4　知　4
心　4　共　8　活力　8　霊力　16

●技能

＜話術＞上級、＜事情通＞上級

●因縁

目的　金もうけ（上級）
感情　自己陶酔（中級）

●装備

小銭、宝の地図（本物？）

●せりふ

「いや、ホントだってホントホント」
「一度だってオレのネタがガセだってことがあるかい」

盗賊「黒猫姫」

先ごろ都に出没するようになった3人組の盗賊。「黒猫姫」の名は、3人の総称である。

闇夜に乗じて大商人や武家の屋敷などに忍び込んでは、財宝を盗んでゆく。

その正体はいっさい不明。覆面をしているせいで顔は判然としないが、その姿　体型より、若い女であると推察される。

捕方をからかうようにするりするりと包囲の網を抜け、予告どおりにそう。彼女たちは盗みに入る前に、予告状を送りつける！家宝の刀やら、掛け軸やら、茶碗やら、宝玉やらを盗み出すのである。

絶対に抜け出すことは不可能とも思われる包囲網の中から、いともたやすく財宝を盗むその手口から、最近は「黒猫姫は妖怪のたぐいではないのか」という声まで上がっているという。

最近都に開店した美術商「夢猫堂」との関連はいかに？

●能力値

体　7　敏　7　覚　．6　知　：5
心　6　共　'4　活力：14　霊力　'22

●技能

＜格闘戦闘＞中級、＜運動＞上級、
＜隠密＞　上級、＜偽造＞中級

[redacted]

目的　父親の遺産を集める（上級）
感情　盗みに対する美意識（中級）

[redacted]

予告状、体のラインがよくわかる黒装束

[redacted]

●せりふ

「こんなに美しいものをあんな下衆が持つのは間違ってるわ」
「盗むのよ。ヤツらが私たちから奪ったように」

●特記

3人とも同じ。もちろん変えてもかまわない。

材木問屋「鬼州屋」主人・上野辛四郎　男 46歳

鬼州を中心にその勢力を広げる材木問屋「鬼州屋」の当主。

「鬼州屋」は百人以上もの従業員を抱える大店であり 鬼哭の国にある本店を始め いくつかの国に出店を出していることでも有名。

辛四郎の金に対する執着はすさまじく、出る金は一文でも惜しむというから そのしみったれぶりは一筋縄ではない。

また 彼には良からぬうわさもつきまとう。いわく 領主に賄賂を渡して 禁制品の密輸をしているだの 年貢の横流しに荷担しているだの ひどいものでは 火付けを行ない 材木の値をつり上げているといううわさすらある。

果たして これらのうわさは 金持ちに対する庶民のやっかみが生み出したデマなのだろうか。それとも……？

●能力値
体 3 敏 2 覚 3 知 6
心 5 共 7 活力 6 霊力 22

●技能
<話術>上級、<偽造>中級、<作法>初級

●因縁
目的　お金を儲ける（上級）
感情　自己正当化　（中級）

●装備
大量のお金、身なりのよい格好

●せりふ
「契約は絶対。文書は神」
「とかくこの世は金しだいともうしましてな」

百々眼鬼　女 24歳

襤褸をまとったその乞食女の顔をのぞき込んだ者は 皆悲鳴を上げて逃げて行くことだろう。

なぜなら その顔 その体には、無数の「眼」があるのだから。

女の名前は百々眼鬼。本当の名前はすでに忘れ去られて久しく 自身を含めた皆がこの名前で彼女を呼ぶ。

蟲使いであった彼女は「闇」の掟を破り 責め苦を受けた。それが 全身に「心眼蟲」の卵を植え付けられることだったのだ 蟲たちはすべてを見 彼女は眼を閉ざすことができなくなった。蟲たちは瞼を閉じず 彼女は眠ることができなくなった。そうして 彼女は狂った。

この乞食女に語りかければ 意味のないささやきが返ってくるのみである。しかし その意味をよく考えてみてはどうだろうか。

彼女は時に 誰も知らないはずの真実を言い当てるのである。

●能力値
体 2 敏 3 覚 3 知 2
心 2 共 0 活力 4 霊力 8

●技能
<観察>特級、<蟲術>初級

●因縁
不明

●装備
襤褸。

●せりふ
「みているよ。みているのさ」
「しってるよ。しってるのさ」

金剛機・閃牙

とある事件がきっかけで記憶がよみがえった閃牙は 修羅と化し暴れることはなかった。

彼は逃げ出した。女子供まで手に掛けた 自分の「修羅の生」を否定するために。

たどり着いたは山奥の洞窟。どうすればいい、とひざを突いた彼の手の先に 小さな木切れが触れた。

気が付くと 彼はその木切れに 小さな仏を彫っていた。

仏像の顔は どことなくよく知っている顔のような気がした。なぜだか、少し安心した。

1体ができあがると 新しい木切れを手にしてもう1体を彫り始めた そうやって仏像が1体出来るたびに 殺した人間の1人に対する償いができるような気がした。

いつの日か自分を探して 追っ手はここまでやってくるだろう。しかし もう刀を持つことはできない。人を殺すことはできない。

●能力値
体 8(12) 敏 8(12) 覚 7(11)
知 4 心 6 共 2
活力 16 霊力 20

●技能
<運動>　中級、<隠身>　中級、
<格闘戦闘>中級、<射撃戦闘>中級、
<白兵戦闘>中級

●因縁
禁忌　人を殺せない（中級）
目的　償い　（上級）

●装備
ノミ、彫りかけの仏

●せりふ
「見えぬ、見えぬのだ」
「しょせんは、カラクリか」

「鳥男」加藤八十助（かとうやそすけ） 男 20代後半

小さなころから、空を舞う鳥に憧れていた。
「いつの日か自分も」。その夢を持ち続けたまま大人になった彼は 勉強に勉強を重ね、都の陰陽塾に入った。
しかし、勉学の中で、彼は陰陽術の限界を悟った。陰陽術の《式》で空を飛べたとしても、《式》の実体化している時間には限界があり、なにより《式》が空を飛ぶメカニズムは、鳥のそれとは大きく異なっていることを知り、彼の陰陽術に対する興味は薄れていった。
陰陽塾を中退した彼は 海沿いの小さな村に移り住んだ。年中強い風の吹くそこは、彼の「実験」の場所としてぴったりだったのだ。
そして彼は今 《式》の力を借りずに空を飛ぶ方法を研究している。変わり者ではあるが、根が優しい人物なので 村人の評判も悪くはない。
天気のいい日に村外れの高台に行けば、巨大なオモチャと格闘している彼に会えるはずだ。

●能力値
体 3 敏 2 覚 3 知 2
心 2 共 5 活力 6 霊力 8
●技能
<運動>中級、<陰陽術>初級
●因縁
目的 空を飛ぶ（上級）
●装備
出来損ないの翼、造りかけの翼、工具
●せりふ
「なにがまずかったんだ？」
「飛べる。こんどこそ」
「この空。美しいと思わないか」

「彫り師」黒田承久（くろだしょうきゅう） 男 30代後半

裏の仕事を請け負う陰陽師。黒田承久は どんな人間にも《式》を打ち込んでくれる陰陽師として、裏社会では知られた男である。
重度の阿片中毒であり、ほんの一時の夢のために その腕を振るう。酒と阿片さえ切れなければ、彼は確かに有能で、頼まれた仕事は確実にこなし、サムライの打ち込みに失敗したことはただの一度もない。
また、彼独特のセンスによって打ち込まれたサムライは、発動時に極彩色の彩りを持ち、必ず何らかの図柄も同時に浮かび上がらせる。
これが派手さを好むヤクザ者や傾奇人に大ウケし、彼の名は大きく知れることになった。

●能力値
体 3 敏 4 覚 6 知 8
心 4 共 2 活力 6 霊力 24
●技能
<白兵戦闘>中級、<陰陽術>中級、<事情通> 中級、<芸事> 中級
[redacted]
感情：ゆがんだプライド（中級）
感情：世界への嫌悪（初級）
[redacted]
自分の家、酒、煙草、阿片（あと少し）
[redacted]
「きいてくでよ。おりゃぁこんなことでいきてるような人間じゃねんだよ！」（酔っている）
「で、あんたぁどんなんがいいんだ。龍か、虎か、それとも弁天様かい？」

The GUNSLINGER

No one knows where he came from.
Blue eyes, blond hair and queer speaking, he certainly looks he isn't a man in Terra.
He uses unique weapon—a powderused gun.
And he calls himself "GUNSLINGER."
When he slings his gun, no one can get his move, no one can escape from his sight. The opponent will get many of bullets to die.
A true expert of the gun, that is GUNSLINGER.
He says he was been in and came from "Terra," an outside of Terra, a great steamworld, an endless frontier by accident.
He looking for the way to go back to Terra, even though it will be impossible.

背景：事故で天翼に流されてしまった。いつの日か帰ってやると思っている。

●Abilities
CON 5 DEX 8 PER 8
INT 2 POW 4 SYM 5
Shock Damage 10 Force 12
●Skills
<GUNSLING> Expert
<UNARMED COMBAT> Practiced
<STEAMGEAR RIDING> Practiced
<GAMBLES> Novice
●Weapon
Colt Thunderer
Damage 9 Range 15m
Rate of Fire 6 Feed 6
●Characteristics
<Purpose To return to Terra> Expert
<Personality : Frontier spirits> Practiced

天羅万象ルールサマリー
RULE SUMMARY

「[illegible]重要なことってのは、存外少ないもんだ」
はぐれの烈堂

キャラクターの準備

●ア　キタイプを選択し　キャラクターノートに書き写す　技能を選択して終了.
●技能は段階さえ変えなければ　別のものに変更してもかまわない
●装備は　変更してもかまわない
●種族の変更は基本的にしないこと、したい場合は"天羅万象RPG"を参照

0. 基本中の基本ルール

●カッコイイかどうか、それが重要なことだ
●端数は切り上げ
●【】内は、能力値、<>内は技能名
●能力値の意味
【体力】 肉体の力(筋力　耐久力)
【敏捷】 肉体のスピード(器用　反応)
【知覚】 五感、パーセプション)
【知力】 知識、理性の強度(インテリジェンス、知性)
【心力】 根性、第6感(POW、WIL)
【共感】 思いやり、感情の多彩さ(シンパシィ)

1. 行為判定

●天羅では、6面体サイコロを使用する
●判定に使用する能力値と技能を選び、能力値の数だけサイコロを振り　技能段階によって決まる成功値以下の目が出たサイコロが成功である

[illegible]
なし'1のみ　初級　2以下　中級　3以下
上級'4以下　特級　5以下

●行為判定には、行為の難しさを示す難易度が、設定されることがある。難易度とは成功がキャンセルされる数である
●難易度を上回った成功数のことを成功度と呼ぶ
●成功度が1以上なら行為は成功となる
●サイコロはなるべく一度で振ろう
例.難易度3の【敏捷】<運動>判定で、成功数が4だった　成功度は1で行為は成功である。

1.1. 対抗判定

●相手の成功数が難易度になる
能動側→相手に判定を要求した者
受動側→相手によって判定する必要がでた者
成功数が同数→両方失敗→受動側の成功
例'AがBを見つけようとして【知覚】<観察>の判定を行なう。成功数は4だった。Bは見つからないために【敏捷】<隠身>の判定で、4以上　Bは受動側なので同数でも成功となり、発見されない)の成功数を出す必要がある

2. 戦闘ルール

●1ラウンドは、1分
●1ラウンドに以下のような行動を取れる
0.行動の宣言(ラウンド前に行なう)
1.移動(【敏捷】×10m以内)
2 1回の攻撃／術の使用／サムライ化／ヨロイの起動
3 回避／突き返し／見切り
4.その他(1分以内でできる普通のこと)
●防御行動は1ラウンドに何回でも行なえる
●以下の処理は、次のラウンドまでの間に行なう
1 継続的なダメージ(毒や炎など)
2 (式)の活動終了
3 (式)の再生能力による回復

2.1. 命中判定

●対抗判定で判定
●突き返しが存在するため、攻撃的な技能による命中判定では、成功した方がダメージを与える
●<回避>などの防御的技能では、ダメージを与えられない

2.2. 突き返し

●白兵戦、格闘などに対して攻撃的な技能(<白兵戦闘>、<格闘戦闘>など)を使用して防御を行なって防御側が成功した場合、突き返しが発生する
●射撃、投擲などでは、突き返しは発生しない
●突き返しは、能動的な防御行動なので回数制限は存在しない
●突き返しがあるため、弱いヤツが勝算なく強いヤツに攻撃するのは自殺同然である

2.3. ダメージの算出

●ダメージ＝命中判定の成功度＋武器修正＋その他

2.4. ダメージの適用

●ダメージを受けた側が、好きなように負傷ゲージと活力に割りふること

●負傷ゲージとは、各PCにある軽傷、重傷などのマス目のこと
●もっとも重い負傷から負傷度が算出される。負傷度は、治療行為などの難易度になる

負　傷	負傷度
軽　傷	1
重　傷	2
致　命	3

2.5. ダメージの影響

●活力または"霊力"が、0以下になると気絶する
●一番重い負傷の影響のみを受ける

軽傷→何もなし
重傷→判定のサイコロを＋1個
致命→判定のサイコロを＋2個
ラウンドごとに活力に1ダメージ
死亡→判定のサイコロを＋3個
活力が全快するタイミングで、完全に死亡

2.6. ダメージの回復

●活力は1ラウンドの休息で、1点ずつ回復する。戦闘の終了時に全快する
●"霊力"は1時間に1点ずつ回復する
●究極的にはGMの任意による

2.7. 戦闘オプション（必殺の一撃）

●【体力】で判定する
●射撃武器または手投げ武器ではできない
●難易度0の行為判定で、命中判定を行なう

相手も攻撃→両方にダメージ
相手は防御→対抗判定で判定

●先に自分にダメージを適応する、このダメージで気絶したら必殺の一撃は無効となる

2.8. 戦闘オプション（ねらい撃ち）

●【知覚】で判定する
●ねらう部位を宣言すること

手足　四肢などの体の末端部位
武器　武器や人体以外の部分（胴丸や服など）
急所：人体の急所
注）相手が人間でない場合はGMの任意

●ねらった部位で効果が違う

手足　ダメージで、まず重傷ゲージを埋める
武器　武器は、外れるまたは破壊される
急所　ダメージで、まず致命ゲージを埋める

●ヨロイに対するねらい撃ちには、＜陰陽術＞または"裕合"によるサポートが必要

2.9. 戦闘オプション（見切り）

●【心力】で判定する
●防御のときにしか使用できない
●命中判定の失敗側の成功数を0とする

2.10. 戦闘オプション（フェイント）

●【知力】で判定する
●攻撃のときにしか使用できない
●命中判定の成功度を2倍にする

2.11. 飛び道具

●突き返しが発生しない
●飛び道具は、一度に武器の射率の分まで発射可能
●1つの目標に対して余分に撃つ1発ごとにダメージを1点増やす
●下記の条件を満たせば、複数目標へ同時に攻撃することも可能

1）目標人数以上の射率がある
2）目標がすべて自分の視界内にいる

2.12. 多刀流

●下記の条件を満たせば、1つの目標に対して余分に使用する武器ごとにダメージを1点増やす

1）同じ技能を使用する
2）飛び道具ではない

2.13. 不意討ち

●突き返しが発生しない
●命中判定の失敗側の成功数を0とする
●何も隠れることだけが不意を打つことではない

2.14. 《珠》の使用

●武器の射率の分まで一度に使用できる
●使った《珠》1つにつき1点ダメージを上昇させる

3. サムライ能力

●サムライ能力は、決められた数の"霊力"を消費することで発動する
●戦闘中の発動には、1回分の行動が必要で、能力は、そのラウンドから効果を発揮する
●サムライは【心力】ラウンドの間続く
●"霊力"が消費できれば、1日に何度でも発動可能

4. [illegible]

●体を使ったすべての判定で、"成功した"サイコロを振り直してさらに成功数を足す
●高速機動による再ロールは、判定1回につき1回のみ
●高速機動は、1日に【心力】回だけ可能
●高速機動は【体力】ラウンドの間、使用できる
●高速機動中は、"必殺の一撃"オプションは使用できない

5. その他のダメージ（爆発物、毒物、落下etc.）

●強度（ダメージ）を難易度にして適当な防御技能で判定
●判定で、足りない成功数がダメージとなる

6. 気合の獲得

●GMは、PCがカッコ良かったら"気合獲得ロール"を行なわせて気合を取らせること
●気合獲得ロールとは、因縁を技能とした難易度0の【心力】または【共感】判定である。この判定の成功数が、取得した気合の数となる

6.1. 気合の使い方

●1ポイントにつきサイコロの数を1つ増やす。ちなみに上限はない
●3ポイントにつき技能の段階を1つあげる。最高で上級まで

●1ポイントにつき他人の行動に割り込んで追加行動を1回行なえる。複数の割り込みが同時に発生した場合は、もっとも多い気合を消費したものから順番に行動することができる
●3ポイントにつき成功数を1つ増やす
●上昇後の能力値の3倍で能力値が1つ増える
●技能の上昇
なしから初級　専門技能の場合師匠が必要
汎用技能　　：5ポイント
専門技能　　：5ポイントで師匠が必要
初級から中級　10ポイント
中級から上級　20ポイント
上級から特級　40ポイントで"何か"が必要

6.2. 気合の初期値

1）前のシナリオの残り
2）全因縁で、気合獲得ロールを行なった合計
上記の多い方を初期値とする

7. 業

●業は、使用した気合のポイント分だけ上昇する
●業が108を超えると修羅となり、NPCである
●因縁の獲得により消費される
なしから初級　5ポイント
初級から中級　10ポイント
中級から上級　20ポイント
上級から特級　40ポイント
●能力値を1つ下げるごとに減少前の能力値の3倍の業が消費される
●シナリオ終了時にGMの指示により、10〜20ポイント消費される

8. 宿業

●因縁の獲得に消費した業は宿業となる
●因縁が消滅するまたは段階が減少するとその因縁または段階分の宿業が消費される
●因縁の減少
特級から上級：−40ポイント
上級から中級　−20ポイント
中級から初級：−10ポイント
初級からなし：−　5ポイント
●因縁の消滅
特級　−70ポイント
上級：−35ポイント
中級：−15ポイント
初級：−　5ポイント

9. ヨロイ、金剛機の明鏡修正

●接合中に使用した気合は、業に落ちる代わりに明鏡の業になる
●金剛機では、自分の業になる
●明鏡の業は、肉体系の能力値、[体力][敏捷][知覚]に修正値を与える

明鏡の業	修正値
〜20	+0
〜40	+1
〜60	+2
〜80	+3
〜100	+4
〜108	+5
109〜	+6

●負傷ゲージや活力は、修正前の能力値で算出する
●業が、108を超えたらその明鏡、ヨロイ／金剛機は、修羅になる

9.1. ヨロイ、金剛機の負傷の回復

●[知力]<陰陽術>判定　難易度は負傷度；成功度分の負傷ゲージをクリアする

10. 技能について

●技能とは、その分野における才能を意味する
●技能の名前から、使用が連想できるなら技能は使用できる
●技能と能力値は、対応していない。すべての技能は、すべての能力値で判定できる
●いろいろ使用法を考えてGMを困らせよう！

10.1. 戦闘系技能

技能名／種別／もっともよく使う能力値
●回　避／汎用／[敏捷]
危険を避ける技能
●格闘戦闘／汎用／[敏捷]
格闘全般を扱う技能
●射撃戦闘／汎用／[敏捷]
発射または投射する技能。ほかの戦闘系技能と違って防御には使用できない
●白兵戦闘／汎用／[敏捷]
武器全般を扱う技能

10.2. 肉体系技能

技能名／種別／もっともよく使う能力値
●運　動／汎用／[敏捷]
肉体を使ったさまざまなアクションを行なう技能
●隠　身／汎用／[敏捷]
隠密行動を行なう技能
●観　察／汎用／[知覚]
人やモノなどを発見する技能
●飼　育／汎用／[知覚]
動物に関する技能
●耐　性／汎用／[体力]
何かに抵抗する技能
戦闘中以外なら負傷度を難易度にした[体力]判定で、成功度分の負傷ゲージを癒すことができる。ただし、死亡を癒すことはできない。
●追　跡／汎用／[知覚]
逃げている獲物を"追跡"する技能
●早　業／専門／[敏捷]
手先を使った犯罪の技能

10.3. 精神系技能

技能名／種別／もっともよく使う能力値
●意志力／汎用／[心力]
何かに抵抗する技能
●枕　事／汎用／[知覚]
深夜の交渉事をうまくやる技能

●話　術／汎用／［共感］
会話をうまく進める技能

10.4. 術法系技能

技能名／種別／もっともよく使う能力値

●陰陽術／専門／［知力］
陰陽道全般（知識、実践）を包括する技能
●〈式〉の作成ポイントの半分の“霊力”を消費することで〈式〉は起動する
●戦闘中の起動には、1回分の行動が必要で、〈式〉は、次のラウンドから行動を開始する（呪符ならば、起動したラウンドに行動可能）
●〈式〉は基本的に［心力］ラウンドのあいだ具現化している
●“霊力”を消費できるなら、いくつでも同時に〈式〉は起動可能
●感覚結合を行なえるの〈式〉の総数は［知覚］以下
●感覚結合した〈式〉が破壊されると術者は起動に消費した“霊力”の半分のダメージを受ける
●〈式〉の能力に関しては、〈式〉シートを参照
●傀儡術／専門（特殊）／［知力］
傀儡に関する全般を包括する技能
●幻影術は、［心力］＜傀儡術＞と［心力］＜意志力＞との対抗判定で判定し、術者は、何らかのイメージを相手に与えることができる
●イメージを変えたり、幻影と現実が矛盾する場合は、もう一度対抗判定を行なう
●幻影術の対象となる全員は、術者を見ている必要がある
●蟲　術／専門／［知力］
蟲に関することをすべて包括する技能
●神通力／専門（特殊）／［心力］
オニまたは半鬼の超能力を表す技能
●アル（天・精神感応）［共感］＜神通力＞
初級　消費霊力　1　　ほかの鬼と心話で話ができる
中級　消費霊力　2　　鬼以外の動物や植物と心話で話ができる
上級　消費霊力　3　　鬼以外の思考を読むことができる
特級　消費霊力　5　　精神攻撃を仕掛けることができる
●ディ（地・念動）［体力］＜神通力＞
相手の［心力］＜意志力＞との対抗判定を行なって成功度をダメージとする
物を加速してぶつけた場合は、飛び道具として扱う
初級　消費霊力　1　　数kg程度のものを動かす
中級　消費霊力　3　　数10kg程度のものを動かす
上級　消費霊力　5　　数100kg程度のものを動かす
特級　消費霊力　7　　〈紗〉自体を操る
〈式〉を分解することができる（難易度は〈式〉の憑依能力）
〈紗〉を吸い込んで、成功度を肉体系能力値に追加できる
●特別なテェ＝ライ（神通力）鬼のPC作成時に霊を5点上昇させることで1つの術が使用可能になる
ミグ（恵み）［共感］＜神通力＞で判定（難易度は負傷度）
ミグ　消費霊力　5　　成功度分の負傷ゲージを癒す
ツェ（障壁）［心力］＜神通力＞で判定
ツェ　消費霊力　10
〈紗〉を使って透明の障壁を作成する
この障壁は術者を中心とした成功度m半径で作成され、内部にあるものを＜神通力＞および＜法術＞によるダメージから完全に守る。また、〈式〉はこの障壁内に侵入できない。ツェは、術者の［心力］ラウンド有効
エジャ（疾風）［体力］＜神通力＞で判定
エジャ　消費霊力　20　　体内外の〈紗〉をフル稼働させ、肉体の限界を超える
成功度ラウンドの間、金剛機と同じように高速モード（4 金剛機高速モード参照）を行なうことができる。エジャ終了時に実行していたラウンドにつき15－［体力］分のダメージを受ける

●操気術／専門／［心力］（特殊）
気を使った戦闘術。通常はロールを行なわずに決まった効果を表す
初級　消費した“霊力”4点ごとに＋1ダメージ
中級　消費した“霊力”3点ごとに＋1ダメージ
上級　消費した“霊力”2点ごとに＋1ダメージ
特級　消費した“霊力”1点ごとに＋1ダメージ
“霊力”の消費は、命中のあとでもかまわない
●法　術／専門／［心力］
法師たちの宗教技能
●癒し：消費霊力　5
負傷度を難易度にした判定により、成功度分、負傷を癒すことができる
●〈珠〉作成：〈珠〉を作成する（3時間の祈祷が必要）
●魂返し：消費“霊力”死者の［心力］
死者の魂を現世に召喚する
●魂封じ：消費“霊力”死者の［心力］
召喚した魂を明鏡に封じ込める
●精神戦闘　魂を殴って成仏させる特殊な戦闘
●気弾攻撃：手の中に気の塊をつくって相手にたたきつける
気弾の命中判定には［敏捷］＜法術＞を使用する
気弾のダメージおよび消費“霊力”（一発当り）
初級　武器修正＝［心力］／4（消費“霊力”1）
中級　武器修正＝［心力］／2（消費“霊力”：3）
上級　武器修正＝［心力］　（消費“霊力”：5）
特級　武器修正＝［心力］×2（消費“霊力”：7）
飛び道具同様の修正を受けることができる（2.11 飛び道具参照）
●御霊送し：消費霊力　10分ごとに1点
祈祷によって霊を成仏させる
●悪霊退散：消費霊力　妖による
祈祷によって妖を追い払う
憑依しているモノの［心力］または憑依能力などの強度ごとに3点の“霊力”と1ラウンドの詠唱が必要
●忍　術／専門（特殊）／［敏捷］
・術ごとに決められた“霊力”を消費し、術の難易度の［敏捷］＜忍術＞判定に成功することで術は発動する
・〈式〉に憑依された状態では、忍術を使用できない
・自分にかける術を2つ以上、同時に使用することはできない
・忍術は、瞬時に効果を発揮する
●羅鬼の術
［心力］ラウンドの間、肉体系能力値の判定にサイコロを追加する
甲　使用難易度3／消費霊力　9／“霊力”と活力に＋4、4個のサイコロを追加
乙：使用難易度2／消費霊力　6／“霊力”と活力に＋3、3個のサイコロを追加
丙　使用難易度1／消費霊力　3／“霊力”と活力に＋2、1個のサイコロを追加
●風吹きの術
［心力］ラウンドの間、攻撃のダメージを上昇させる
甲　使用難易度2／消費霊力　6／ダメージに＋5
乙　使用難易度2／消費霊力　5／ダメージに＋4
丙　使用難易度1／消費霊力　4／ダメージに＋3
[redacted]

爆弾を投げて、周囲にダメージを与える
甲 使用難易度2／消費霊力 5／爆発の強度8、半径4m
乙 使用難易度1／消費霊力 4／爆発の強度5、半径3m
可燃物に着火
丙 使用難易度1／消費霊力 3／爆発の強度3、半径2m
煙が大量に出る

●飛天鷲影の術
【心力】×3ラウンドの間、飛行する
飛天鷲影の術 使用難易度4／消費霊力 10

●四囲擬形の術
【心力】×2ラウンドの間、別の姿になる
四囲擬形の術 使用難易度2／消費霊力 6

●無影分身の術
自分の分身を作成する
・分身は、最大で【知覚】と同じだけ造ることができる
・分身の能力値は肉体系能力値として使用でき、それらの行為はすべて成功値で判定できる。しかし、分身は精神系能力値に類する能力を持っておらず それらの能力に分類される行為は行なうことができない。また負傷ゲージも存在しない
・分身は破壊されると同時に爆発して、術者とその周囲にダメージを与える
甲：使用難易度2／消費霊力 6 × 分身数
分身が破壊されたら術者に3点、半径4.5mに9点のダメージ
分身の能力 能力値3 成功値2 活力6
乙：使用難易度1／消費霊力 4 × 分身数
分身が破壊されたら術者に2点、半径2.5mに5点のダメージ
分身の能力 能力値2 成功値1 活力4
丙：使用難易度0／消費霊力 2 × 分身数
分身が破壊されたら術者に1点、半径0.5mに1点のダメージ
分身の能力 能力値1 成功値1 活力2

●煙霧の術
幻覚を見せる
・煙霧の術は、サムライまたは傀儡には無効
・術にかけられる際と何かおかしいことがあるたびに抵抗難易度による【心力】<意志力>の判定を行なって術からの脱出を試みることができる
・煙霧の術は、標的となる人数によって、消費霊力が変動します。消費霊力を算出した後に封術による修正を行なってください。
甲 使用難易度3／消費霊力 8 × 標的数／抵抗難易度5
乙：使用難易度2／消費霊力 6 × 標的数／抵抗難易度3

10.5. 知識系技能

技能名／種別／もっともよく使う能力値

●応急手当／汎用／【知覚】
けがや病気などに対する応急の対処法
戦闘中などで気絶した人間を回復させたり、致命にダメージが入った時の止血などを行なうことができる
戦闘中以外では、負傷度を難易度にした【知覚】判定で成功度分の負傷ゲージを癒すことができる。ただし、死亡を癒すことはできない。

●偽　造／専門／【知覚】
ニセ(?)の細工物などを作る技能

●芸　事／専門／【知覚】
楽器を演奏したり、唄を唄ったりする技能

●作　法／専門(特殊)／【知覚】
偉い人の前で恥をかかないようにする技能

●事情通／汎用／【知力】
ちょっとした知識を知っている技能

TENRA BANSHO 天羅万象チャート CHARTS

武器チャート

〈珠〉を使う武器には"業"の取得が必要（2ポイント）で、予備の〈珠〉は5個ごとに"業"を受け取る必要がある（1ポイント）

白兵武器①

名称	武器修正
小太刀	+2
金剛杵	+2
長刀	+4
金剛杖	+3
長槍	+4
太刀	+5
忍び刀	+3
打刀	+3
長巻	+5
十文字槍	+5
[redacted]	
鎖	+2
分銅	+3

白兵武器②（〈珠〉使用可能武器例）

名称	武器修正	射程	射率	装填数
珠太刀	+5	−	2	6
珠長刀	+4	−	4	16
珠　槍	+5	−	5	20
爆射槍	+3（5*）	−	1	3

*〈珠〉使用時。

射撃武器①

名称	武器修正	射程	射率
手裏剣	+1	10m	9
棒手裏剣	+2	10m	9
苦無	+2	10m	6
金剛槍	+3	10m	3
金剛杵	+2	5m	3
弓矢	+3	100m	2
鎖鎌　分銅	+2	5m	−

射撃武器②（〈珠〉使用可能武器）

名称	武器修正	射程	射率	装填数
珠式銃	+3	50m	4	12
珠式長銃	+5	100m	2	8
射砲	+7	150m	3	6
雷砲	+7	400m	1	1

格闘武器①

名称	武器修正
不動明王拳	（+2）
	格闘武器ボーナス
パンチ	+0
キック	+1
石を握り込んだパンチ	+1
金剛爪	+3

格闘武器①（〈珠〉の使用可能武器例）

名称	武器修正	射程	射率	装填数
金剛珠爪	+3	−	3	6
鉄拳	+2	−	3	9
白熱拳	+4+X*	−	−	−

* X＝"霊力"消費数÷2

忍術チャート

忍術リスト

●悪鬼の術
一時的に【体力】【敏捷】【知覚】を使用する判定にサイコロを追加できる。

忍具　：丸薬
必要<忍術>：中級
甲：使用難易度3　消費霊力8
"霊力"と"活力"に+4、判定に4個のサイコロを追加
乙　使用難易度2　消費霊力6
"霊力"と"活力"に+3、判定に3個のサイコロを追加
丙　使用難易度1　消費霊力3
"霊力"と"活力"に+2、判定に1個のサイコロを追加

●威吹きの術
一時的に攻撃のダメージを上昇させる。白兵、格闘および手裏剣などの投擲武器に使用可。

忍具　：軟膏
必要<忍術>：中級
甲　使用難易度2　消費霊力6
ダメージに+5
乙：使用難易度2　消費霊力5
ダメージに+4
丙　使用難易度1　消費霊力4
ダメージに+3

[redacted]
標的に命中または地面と激突して破裂、周囲にダメージを与える。

忍具　：丸薬
必要<忍術>：初級
甲　使用難易度2　消費霊力5
爆発の強度は8、半径4mにダメージを与える
乙：使用難易度1　消費霊力4
爆発の強度は5、半径3mにダメージを与える、可燃物に着火する(火の強度は3)
丙　使用難易度1　消費霊力3
爆発の強度は3、半径2mにダメージを与える、煙が多く出る。

●飛天鳶影の術
術者は空を舞うことができる。【心力】の3倍の間、持続。
忍具　：薬の入った外套
必要<忍術>：上級
使用難易度4　消費霊力10
飛行速度は運搬する荷物によって変わる。この"荷物"にはクサの体重も含む。
0~100kg：132km/h
~200kg：66km/h
~300kg：33km/h

[redacted]
獣形の形態を強くイメージするとそのイメージに体が変化する。【心力】の2倍の間、持続。

忍具　：飲み薬
必要<忍術>：中級
使用難易度2　消費霊力6

[redacted]
紙人形を術者の姿に変形させる。分身は、最大で【知覚】と同じだけ、同時に造ることができる。分身の能力値は【体力】【敏捷】【知覚】として使用でき、それらの行為はすべて成功値で判定できる。しかし、分身は【知力】【心力】【共感】に類する能力を持っておらず、それらの能力に分類される行為は行なうことができない。また負傷ゲージも存在しない。また、分身は破壊されると同時に爆烈して、術者とその周囲にダメージを与える。消費"霊力"を算出したあとに封術による修正を行なう。

忍具　：紙人形
必要<忍術>：中級
甲　使用難易度2　消費霊力[6×「分身数」]
分身が破壊されたら術者に3点、半径4.5 mに9点のダメージ
分身の能力　能力値3　成功値2　活力6
乙：使用難易度1　消費霊力[4×「分身数」]
分身が破壊されたら術者に2点、半径2.5 mに5点のダメージ
分身の能力：能力値2　成功値1　活力4
丙：使用難易度0　消費霊力[2×「分身数」]
分身が破壊されたら術者に1点、半径0.5 mに1点のダメージ
分身の能力：能力値1　成功値1　活力2

●煙霞の術
標的を霧で包み幻を見せる。サムライまたは傀儡には無効。どのような幻覚を相手に与えるかは、術者の自由。標的は術にかけられる際と何かおかしいことがあるたびに抵抗難易度による【心力】<意志力>の判定を行なって術からの脱出を試みることができる。消費霊力を算出したあとに封術による修正を行なう。

忍具　：特になし
必要<忍術>：上級
甲　使用難易度3　消費霊力[9×「標的数」]
[redacted]
乙：使用難易度2　消費霊力[6×「標的数」]
[redacted]

陰陽術チャート

1. 《式》作成ポイント

初級　【知力】
中級　【知力】×2
上級　【知力】×3
特級　【知力】×4

2. 消費霊力

作成ポイント÷2

3. 活動時間

陰陽師の【心力】ラウンド

4. 《式》の能力値

ポイント	能力値	成功値	活力
1~6 1	1	2	
7~12 2	1	4	
13~18	3	2	6
19~24	4	2	8
25~30	5	3	10
31~36	6	3	12
37~42	7	4	14

43~　6点ごとに、能力値に+1、活力に+2する。

5. 《式》の早打ち

【敏捷】<陰陽術>で判定
難易度は作成ポイント+5
失敗した場合、《式》は暴走する

6. 発動制限

感覚結合ができる《式》の数は陰陽師の【知覚】まで

7. "気合"の消費

陰陽師は、感覚結合を行なっている《式》の行動に"気合"を使用することができる

8. 《式》の能力

◇気体化能力　：3ポイント
物理攻撃は一切無効になる。気体化　実体化には1ラウンドを要する。

◇感知能力　：1ポイント／強度1
（強度×10m）半径内の生命体の場所、大きさを感知できる。クグツ・金剛機などは生命体とみなさない。

◇幻覚能力　：3ポイント／強度1
《式》の目標は、強度を難易度にした【心力】<意志力>判定で幻覚に抵抗できる。

◇元素変換能力　：6ポイント／強度1
【強度m3】の物質の組成を変換する。対象の生命体は、強度を難易度にした【心力】<意志力>判定で抵抗できる。

◇再生能力　：3ポイント／強度1
1ラウンドに強度分の活力を回復する。

◇時間延長　：3ポイント／強度1
《式》の活動時間を【心力】×（強度+1）ラウンドに延長する。

◇《式》破壊能力　：5ポイント／強度1
目標となった《式》は、強度を難易度とした能力値判定で破壊を回避できる。

◇射撃能力　：2ポイント／強度1
強度1で（射程5m・射率1）、以後強度が偶数の時に射程+5m、奇数の時に射率+1。ダメージは命中の成功度による。

◇戦闘能力（チェーライ）　：3ポイント／強度1
《式》の能力値を強度数上昇させる。"活力"も強度の2倍上昇する。

◇打撃能力　：2ポイント／強度1
強度を攻撃のダメージに追加できる。武器に《式》を憑依させた場合は、武器修正に打撃能力の強度を追加することができる。

◇毒生成能力　：3ポイント／強度1
この式毒を受けた者は《式》が起動している間、毎ターンの終わりに"強度"ダメージを受ける。このダメージは【体力】<耐性>判定で軽減することができる。

◇爆破能力　：1ポイント／強度1
（強度÷2）m半径内の対象に強度に等しいダメージを与える。

◇飛翔能力　：1ポイント／強度1
（強度×10）kgの重量を運搬し、分速（強度×200）mで飛行可能。飛行速度は重量が（強度×10）kgをオーバーするごとに半分。

◇変身能力　：5ポイント
変身には、陰陽師との感覚結合と1ラウンドを要する。

◇憑依能力　：3ポイント／強度1
《式》の目標は、強度を難易度とした【心力】<意志力>判定で憑依に抵抗できる。《式》は一つの物にしか憑依できない。一つの物には一つの《式》しか憑依できない。

神通力チャート

＜神通力＞は、〈心珠〉が必要なのでオニまたは半鬼しか習得することはできない。

テェーライは、大きく天と地に分けられる。アルともディとも区別されないテェーライもあるが、この能力を持っているオニはまれ。

2.1. アル（天）

精神感応の能力。相手がオニまたは半鬼ならば、双方向でテレパシー会話が可能。しかし相手が非鬼族の場合は、一方的に思考を送り付けるか、相手の思考を読み取ることしかできない。＜神通力＞の段階によって、以下のような能力を発揮する。

アル（天）【共感】＜神通力＞で判定
初級　消費霊力1
　ほかのオニと心話で話ができる。
中級　消費霊力2
　オニ以外の動物や植物と心話で話ができる。
　人に対して自分の思考を直接送り込める。
上級：消費霊力3
　オニ以外の思考を読むことができる。
　相手は【心力】＜意志力＞で抵抗できる。
特級　消費霊力5
　精神攻撃を仕掛けることができる。
　相手との【心力】＜意志力＞で対抗判定を行ない、成功度を"活力"に対するダメージにする。

2.2. ディ（地）

念動の能力。天羅の大地にあまたに広がるシャの力を借りて物を動かす。ディで直接ダメージを与えるときは、相手の【心力】＜意志力＞で対抗判定を行なって成功度をダメージにする。

物を加速してぶつけた場合は、飛び道具として扱うこと

ディは、＜神通力＞の段階によって以下のような能力を発揮する。

ディ（地）【体力】＜神通力＞で判定
初級　消費霊力1
　数kg程度のものを動かすことができる。
中級　消費霊力3
　数10kg程度のものを動かすことができる。
上級．消費霊力5
　数100kg程度のものを動かすことができる。
特級　消費霊力7
　〈砂〉自体を操ることができるようになる。
　〈式〉の憑依能力を難易度にした判定に成功すれば、〈式〉を分解することができる。
　〈砂〉を吸い込んで、成功度を【体力】と＜敏捷＞と＜知覚＞に追加できる。持続時間は【心力】分。

2.3. 特別なテェーライ

アルでもなくディでもない特別なテェーライは、キャラクター作成時にしか獲得することはできない。これらのテェーライは純粋に才能の問題で使用の可否が決定される。

PCのオニは（半鬼は習得できない）、キャラクター作成時に"業"を5点上昇させることで、そのテェーライの才能を持っていたことにできる。

ミグ（恵み）
　【共感】＜神通力＞で判定（難易度は負傷度）
　消費霊力5
　成功度分の負傷ゲージを癒すことができる。

ツェ（障壁）
　【心力】＜神通力＞で判定
　消費霊力10
　〈砂〉を使って透明の障壁を作成する。
　この障壁は術者を中心とした成功度m半径で作成され、内部にあるものを＜神通力＞および＜法術＞によるダメージから完全に守る。また、〈式〉はこの障壁内に侵入できない。ツェは、術者の【心力】ラウンド有効。

エジャ（疾風）
　【体力】＜神通力＞で判定
　[redacted]
　体内外の〈砂〉をフル稼働させ、肉体の限界を超える。
　成功度ラウンドの間、金剛機と同じように高速機動を行なうことができる。ただし肉体に巨大な負担がかかるため、エジャ終了時に実行していたラウンドにつき15－【体力】分のダメージを受ける。

2.4. NPC専用のテェーライ

特殊中の特殊なテェーライ。これらのテェーライをPCのオニが持つことはできない。

イル（神託）
　【心力】＜神通力＞で判定
　[redacted]
　未来予知を行なう。

成功度	予知のレベル
1	強烈な予感
2	大体の出来事
3	結果を知る（経過ではない）
4	経過も知る
5以上	ほぼ間違いのない予知

メディ（時間）
　【体力】＜神通力＞で判定
　消費霊力30
　瞬間移動を行なう。
　自分の体（身につけている物も含めて）のイメージを〈砂〉に記憶させ、いったん分解し、亜光速で移動することによって、成功度kmの瞬間移動を可能とする。

蟲チャート

投与コスト
【共感】の減少値。蟲を投与する際に投与コストの10分の1(端数切り上げ)を【共感】から引く。

[redacted]
山野などで蟲を探す際の難易度です。判定は【知覚】<蟲術>で行なう。蟲の捜索には、確実に1日以上かかるものとする。

蟲リスト

投与コスト：15
発見難易度＝発見の【知覚】<蟲術>の難易度

●伊丹蟲
投与コスト：15
[redacted]
"活力"を【体力】の3倍で算出する

●九官蟲
投与コスト：投与コスト4ごとに強度1
[redacted]
一度、聞いた音を再生する

[redacted]
投与コスト：強度1ごとに投与コスト5
発見難易度：強度+2
餌：腐りかけた肉によくわくある種の蟲
強度ごとに再生ポイントを5ポイント

[redacted]
投与コスト：強度1ごとに投与コスト5
発見難易度：強度+3
餌：動物の血液

武器名	武器修正	射撃	射程	装填数
牙爪蟲	+強度	—	—	—

[redacted]
投与コスト：強度1ごとに投与コスト2（2匹）
発見難易度：強度+2
餌：新鮮な野菜や果物
強度ごとに"活力"を+1
甲蟲の糸：武器として使った場合、武器修正+2。

[redacted]
投与コスト：強度1ごとに投与コスト10
発見難易度：強度
【敏捷】を強度分上昇させる

●心眼蟲
投与コスト：強度1ごとに投与コスト10
発見難易度：強度
【知覚】を強度分上昇させる

[redacted]
投与コスト：投与コスト15（1匹）
発見難易度：3
餌：動物の肉。1日に成蟲1匹につき200g必要。

●戦鬼蟲
投与コスト：投与コスト60（1匹）
発見難易度：作成には、一定の期間、施設など多数必要。
餌：雑食。1日に2人分の食料が必要。
【敏捷】を使った判定に+4。
【知覚】を使った判定に+6
再生能力（再生ポイント20）
"活力"に+10
武器修正+4の電撃（<射撃戦闘>で判定）
武器修正+6の手の鉤爪
武器修正+3の足の爪
強度2の酸（何でも溶かす）
その他作成時の材料に使った蟲の能力

[redacted]
投与コスト：強度1ごとに投与コスト3
[redacted]

武器名	武器修正	射撃	射程	装填数
武器蟲	+(強度÷2)	強度	10m	—

●不死蟲
投与コスト：投与コスト50
発見難易度：すごく難しい
餌：不明
不死蟲が癒しにかかる時間
軽傷：　3−【体力】分
重傷：　5−【体力】分
致命：　10−【体力】分
死亡：　15−【体力】分（ラウンド）

法術チャート

●癒し　（消費霊力 5ポイント）

[redacted]

負傷度を難易度にした【共感】＜法術＞で判定を行ない、成功度分の負傷を癒す。同時に"活力"は全快する。ヨロイ、金剛機および"死亡"を癒すことはできない。

負傷度は、その人間の被っているもっとも重い負傷から算出する。

負　傷	負傷度
軽　傷	1
重　傷	2
致　命	3

●魂返し　（消費霊力 死者による）

死者の魂を現世に召喚する。

【心力】と対象の生前の【心力】＜意志力＞で判定する。対象の【心力】と同じだけの"霊力"を消費する。

召喚した魂は成功度によって召喚者に対する態度が違う。

成功度0以下：攻撃的、交渉によっては精神戦闘になる
成功度1　：反抗的、交渉によっては攻撃的になる
成功度2　：非協力的、一言、二言しか話そうとしない
成功度3　：協力的、会話は成立する
成功度4以上：友好的、世間話しができる

●魂封じ　（消費霊力 死者による）

召喚した魂を明鏡に封じ込める。

【共感】で判定し、相手の【心力】＜意志力＞との対抗判定を行ない、成功すれば明鏡に相手の魂を封印できる。こうしてできた魂入りの明鏡は、金剛機の中枢になる。

この封じ込めは疑似転生となるため封印完了とほぼ同時に魂からは記憶や、性格が欠落する。封印された魂の"因縁"をすべて消去し、新たに〈因縁：封印記憶〉を上級で追加する。

魂封じは相手の【心力】と同じだけの"霊力"を消費する。

魂封じに失敗した場合、魂はすぐさま敵対的になり、自動的に精神戦闘が開始される。

●精神戦闘

魂を殴って成仏させる特殊な戦闘。

精神戦闘の判定は、【敏捷】＜法術＞（法師）と【心力】＜法術＞または＜意志力＞（霊魂）で行なう。ダメージはすべて"霊力"または"活力"に与えられる。

法師が勝てば相手は成仏するし、負ければ気絶した法師を霊魂が支配してしまう。

[redacted]

手の中に気の塊をつくって相手にたたき付ける。

1ラウンドに複数発の気弾を発射するときは、追加の1発につきダメージが1点ずつ増える。消費霊力は、1発当りで消費。

気弾の命中判定には【敏捷】＜法術＞を使用。

気弾のダメージおよび消費霊力（一発当り）

初級：武器修正＝【心力】÷4（消費霊力：1）
中級：武器修正＝【心力】÷2（消費霊力：3）
上級：武器修正＝【心力】（消費霊力：5）
特級：武器修正＝【心力】×2（消費霊力：7）

法師の任意で、気弾のレベルを下げることもできる。

[redacted]

祈祷によって魂を成仏させる。（消費霊力 法師による）

魂の【心力】と同じか、浄化する〈明鏡〉にたまった"業"の10点ごとに10分の時間が必要。さらに法師は、10分の祈祷に1点の"霊力"を消費する。

祈祷にかかる時間は、法師の持つ説得力によって異なる。魂の【心力】＜意志力＞と法師の【共感】＜話術＞で対抗判定を行なう。法師が成功したら、成功度の分だけ祈祷の時間は短くなる。逆に魂が成功したら、成功度の分だけ時間は伸びる。

●悪霊退散　（消費霊力 妖による）

祈祷によって妖を追い払う。

人に取りついた霊魂、妖、〈式〉を犠牲者から分離させることができる。憑依しているモノの【心力】または憑依能力などの強度ごとに3点の"霊力"と1ラウンドの読経が必要。うまくいけば憑依しているモノは逃げて行く。もちろん、読経中に逃げられてしまえば意味はない。

注1）〈式〉や妖、霊魂がダメージを受けるわけではない
注2　サムライの〈式〉も一時的に停止する
注3）〈式札〉を破壊することはできない

キャラクター名		知力	9
プレイヤー		心力	8
アーキタイプ	：陰陽師	知覚	7
陰陽術技能	：上級	霊力	現在
〈式〉作成ポイント	：27		最大　34

式名：　　　タイプ：戦闘　感覚結合：有／無（無に○）

		式の能力	強度	メモ	式の能力	強度	メモ
作成ポイント	：22	射撃		射程10m、射率2			
消費霊力	：11	戦闘		能力値+3、活力+6			
併用する〈珠〉		打撃					
能力値	7　成功値：2	飛翔					
活力	□□□□□□□□□ □□□□□□□■■						

式名：　　　タイプ：　　　感覚結合：有／無

		式の能力	強度	メモ	式の能力	強度	メモ
作成ポイント							
消費霊力							
併用する〈珠〉							
能力値	成功値						
活力：	□□□□□□□□□ □□□□□□□□□						

記入例

式名：　　　タイプ：　　　感覚結合：有／無

		式の能力	強度	メモ	式の能力	強度	メモ
作成ポイント							
消費霊力							
併用する〈珠〉							
能力値	成功値						
活力：	□□□□□□□□□ □□□□□□□□□						

式名：　　　タイプ：　　　感覚結合：有／無

		式の能力	強度	メモ	式の能力	強度	メモ
作成ポイント							
消費霊力							
併用する〈珠〉							
能力値	成功値						
活力：	□□□□□□□□□ □□□□□□□□□						

キャラクター名	知力
プレイヤー	心力
アーキタイプ	知覚
陰陽術技能	霊力　：現代：
《式》作成ポイント：	最大：

式名：　　タイプ：　　感覚結合：有／無

	式の能力：強度：メモ	式の能力：強度：メモ
作成ポイント		
消費霊力		
併用する《珠》		
能力値：　成功値：		
活力：□□□□□□□□ □□□□□□□□		

式名：　　タイプ：　　感覚結合：有／無

	式の能力：強度：メモ	式の能力：強度：メモ
作成ポイント		
消費霊力		
併用する《珠》		
能力値：　成功値：		
活力：□□□□□□□□ □□□□□□□□		

式名：　　タイプ：　　感覚結合：有／無

	式の能力：強度：メモ	式の能力：強度：メモ
作成ポイント		
消費霊力		
併用する《珠》		
能力値：　成功値：		
活力：□□□□□□□□ □□□□□□□□		

式名：　　タイプ：　　感覚結合：有／無

	式の能力：強度：メモ	式の能力：強度：メモ
作成ポイント		
消費霊力		
併用する《珠》		
能力値　成功値		
活力□□□□□□□□ □□□□□□□□		

HYPER ORIENTAL FANTASY

式名：　　　タイプ：　　　感覚結合：有／無

	式の能力：強度：メモ	式の能力：強度：メモ
作成ポイント：		
消費霊力：		
併用する《珠》		
能力値：　成功値：		
活力：□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□		

式名：　　　タイプ：　　　感覚結合：有／無

	式の能力：強度：メモ	式の能力：強度：メモ
作成ポイント：		
消費霊力：		
併用する《珠》		
能力値：　成功値：		
活力：□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□		

●《式》作成ポイント
初級：【知力】
中級　【知力】×2
上級：【知力】×3
特級　【知力】×4

●消費霊力
作成ポイント÷2

●活動時間
陰陽師の【心力】ラウンド

●《式》の能力値

ポイント	能力値	成功値	活力
1～6	1	1	2
7～12	2	1	4
13～18	3	2	6
19～24	4	2	8
25～30	5	3	10
31～36	6	3	12
37～42	7	4	14
43～	6点ごとに、能力値に+1、活力に+2する。		

●《式》の早打ち
【敏捷】＜陰陽術＞で判定
難易度は作成ポイント－5
失敗した場合、《式》は暴走する

[illegible]
感覚結合ができる《式》の数は陰陽師の【知覚】まで

●"気合"の消費
陰陽師は、感覚結合を行なっている《式》の行動に"気合"を使用することができる

●《式》の能力
◇ガス化能力　：3ポイント
物理攻撃は一切無効になる。ガス化・実体化には1Rを要する。
◇感知能力　1ポイント　強度1
（強度×10m）半径内の生命体の場所、大きさを感知できる。クグツ・金剛機などは生命体とみなさない。
◇幻覚能力　3ポイント　強度1
《式》の目標は、強度を難易度にした【心力】＜意志力＞判定で幻覚に抵抗できる。
◇元素変換能力　：6ポイント／強度1
強度m3の物質の組成を変換する。対象の生命体は、強度を難易度にした【心力】＜意志力＞判定で抵抗できる
◇再生能力　：3ポイント／強度1
1Rに強度分の活力を回復する。
◇時間延長　：3ポイント／強度1
式の活動時間を【心力】×（強度＋1）ラウンドに延長する。
◇《式》破壊能力　5ポイント　強度1
目標となった《式》は、強度を難易度とした能力値判定で破壊を回避できる
◇射撃能力　：2ポイント／強度1
強度1で（射程5m・射撃1）、以後強度が偶数の時に射程＋5m、奇数の時に射撃＋1。ダメージは命中の成功度による。
◇戦闘能力　：3ポイント／強度1
《式》の能力値を強度数上昇させる。"活力"も強度の2倍上昇する。
◇打撃能力　2ポイント　強度1
強度を攻撃のダメージに追加できる。武器に《式》を憑依させた場合は、武器修正に打撃能力の強度を追加することができる。
◇毒生成能力　3ポイント　強度1
この式毒を受けた者は《式》が起動している間、毎ターンの終わりに"強度"ダメージを受ける。このダメージは【体力】＜耐性＞判定で軽減することができる。
◇爆破能力　1ポイント／強度1
（強度÷2）m半径内の対象に強度に等しいダメージを与える。
◇飛翔能力　1ポイント　強度1
（強度×10）kgの重量を運搬し、分速（強度×200）mで飛行可能。飛行速度は重量が（強度×10）kgをオーバーするごとに半分。
◇変身能力　5ポイント
変身には、陰陽師との感覚結合と1Rを要する。
◇憑依能力　3ポイント／強度1
《式》の目標は、強度を難易度とした【心力】＜意志力＞判定で憑依に抵抗できる。《式》は一つの物にしか憑依できない。一つの物には一つの《式》しか憑依できない。

HYPER ORIENTAL FANTASY

キャラクター名：烈堂
性別：男
年齢：26
アーキタイプ：サムライ
プレイヤー名：

	能力値	状態
<体力>	7	(10)
<敏捷>	8	(11)
<知覚>	7	(10)
<知力>	3	( )
<心力>	6	( )
<共感>	5	( )

軽傷：□□□□□□□■■■■■■■■■
重傷：：□□□□■■■■：＋1
致命：：□□■■：＋2（活力減少）
死亡：1：□：＋3

記入例

—肖像画、または家紋—

活力	霊力	気合	業	宿業
/14	/18		/108	30/60

戦闘系	無初中上特	精神系	無初中上特	知識系	無初中上特
汎（回避）	●○○○○	汎（意志力）	●●●○○	汎（応急手当）	●○○○○
汎（格闘戦闘）	●●●○○	専（抜合）	○○○○○	専（偽造）	○○○○○
汎（射撃戦闘）	●○○○○	汎（枕事）	●○○○○	専（芸事）	○○○○○
汎（白兵戦闘）	●●●○○	汎（話術）	●○○○○	専（作法）	○○○○○
肉体系	**無初中上特**	**術法系**	**無初中上特**	汎（事情通）	●○○○○
汎（運動）	●●○○○	専（陰陽術）	○○○○○	専（帝王学）	○○○○○
汎（隠身）	●○○○○	専（傀儡術）	○○○○○	**その他**	**無初中上特**
汎（観察）	●○○○○	専（蟲術）	○○○○○	専（神術）	○○○○○
汎（騎乗）	●○○○○	専（神通力）	○○○○○	（ ）	○○○○○
汎（耐性）	●○○○○	専（操気術）	○○○○○	（ ）	○○○○○
汎（追跡）	●○○○○	専（法術）	●●●○○	（ ）	○○○○○
専（早業）	●●○○○	専（忍術）	○○○○○	（ ）	○○○○○

	武器名	武器修正	射率	射程	装填数
□	斬破刀	+5	3	—	12
□	クナイ	+2	6	10m	たくさん
□					
□					
□					

HYPER ORIENTAL FANTASY

そはいかなるものか？（因縁・過去を記入せよ）

- □ タイプ　：　初中上特：
- □ 感情　：●●●○○：弱さに対する憎しみ
- □
- □ 不幸　：●●●○○：「一番大切なもの」の死
- □
- □ ●○○○○
- □
- □ ：●○○○○：
- □
- □ ：●○○○○：
- □
- □ ：●○○○○：
- □
- □ ：●○○○○：
- □
- □ ：●○○○○：
- □

所持品	メモ
□ 胴丸	サムライ能力 □
□ 〈珠〉15個	戦闘能力　3 □
□ 小鎧	再生能力　2 □
□	憑依能力　1 □
□	消費霊力　4ポイント □
□	持続時間　【心力】ラウンド □
□	埋め込んだ〈珠〉の数　25個 □
□	□

気合の使用法

サイコロのブースト（判定の前）
1ポイントにつき1個、判定に使用するサイコロを増やす。

技能のブースト（判定の前）
3ポイントにつき1段階、技能の段階を上昇させる。最高は上級まで。

追加行動（判定の前）
1ポイントで、誰かの行動に割り込む

成功数のブースト（判定の後）
3ポイントにつき1個、成功数を増やす

能力値の上昇（いつでも）
（現在の能力値＋1）×3ポイント

技能/因縁の段階の上昇（いつでも）
→初級　5ポイント　専門技能は要師匠
→中級　10ポイント
→上級　20ポイント
→特級　40ポイント　要"何か"

※因縁は業を消費して取得・段階上昇する

天

HYPER ORIENTAL FANTASY

キャラクター名
性別
年齢
アーキタイプ
プレイヤー名

	能力値	状態
＜体力＞	____________	(　　　　)
＜敏捷＞	____________	(　　　　)
＜知覚＞	____________	(　　　　)
＜知力＞	____________	(　　　　)
＜心力＞	____________	(　　　　)
＜共感＞	____________	(　　　　)

軽傷 □□□□□□□□□□□□
重傷 □□□□□□□□ ＋1
致命 □□□□ ＋2（活力減少）
死亡 1 □ ＋3

—肖像画、または家紋—

活力	霊力	気合	業	宿業
/	/		/	/

戦闘系	無初中上特	精神系	無初中上特	知識系	無初中上特
汎〈回避〉	●○○○○	汎〈意志力〉	●○○○○	汎〈応急手当〉	●○○○○
汎〈格闘戦闘〉	●○○○○	専〈抜合〉	○○○○○	専〈偽造〉	○○○○○
汎〈射撃戦闘〉	●○○○○	汎〈枕事〉	●○○○○	専〈芸事〉	○○○○○
汎〈白兵戦闘〉	●○○○○	汎〈話術〉	●○○○○	専〈作法〉	○○○○○
肉体系	**無初中上特**	**術法系**	**無初中上特**	汎〈事情通〉	●○○○○
汎〈運動〉	●○○○○	専〈陰陽術〉	○○○○○	専〈帝王学〉	○○○○○
汎〈隠身〉	●○○○○	専〈傀儡術〉	○○○○○	**その他**	**無初中上特**
汎〈観察〉	●○○○○	専〈蟲術〉	○○○○○	専〈神術〉	○○○○○
汎〈騎乗〉	●○○○○	専〈神通力〉	○○○○○	〈　　〉	○○○○○
汎〈耐性〉	●○○○○	専〈操気術〉	○○○○○	〈　　〉	○○○○○
汎〈追跡〉	●○○○○	専〈法術〉	○○○○○	〈　　〉	○○○○○
専〈早業〉	○○○○○	専〈忍術〉	○○○○○	〈　　〉	○○○○○

	武器名	武器修正	射率	射程	装填数
□					
□					
□					
□					
□					

HYPER ORIENTAL FANTASY

羅

そはいかなるものか？（因縁・過去を記入せよ）

□ タイプ　初中上特

□ ：●○○○○：

□

□ ：●○○○○：

□

□ ：●○○○○：

□

□ ：●○○○○：

□

□ ：●○○○○：

□

□ ：●○○○○：

□

□ ：●○○○○：

□

□ ：●○○○○：

□

所持品

メモ

気合の使用法

サイコロのブースト（判定の前）
1ポイントにつき1個、判定に使用するサイコロを増やす。

技能のブースト（判定の前）
3ポイントにつき1段階、技能の段階を上昇させる。最高は上級まで

追加行動（判定の前）
1ポイントで、誰かの行動に割り込む

成功数のブースト（判定の後）
3ポイントにつき1個、成功数を増やす。

能力値の上昇（いつでも）
（現在の能力値＋1）×3ポイント

技能/因縁の段階の上昇（いつでも）
→初級　5ポイント 専門技能は要師匠
→中級　10ポイント
→上級　20ポイント
→特級　40ポイント 要"何か"

＊因縁は気を消費して取得・段階上昇する。

あとがき VOICE 3 — FR

RPGマガジンの読者の方には「お待たせしました」、初めての人には「初めまして」
ようやくみなさんに見せることができます、これが、「天羅万象ビジュアルブック」。これが僕たちが見せたかった、次世代RPGの形です。

ルール的にはもう2年くらい前に出来てたんだけどね。それだけじゃダメだっていうのはこの本を読んでくれたみんなならわかると思う。

RPGマガジンでは短編小説とかリプレイとか連載させてもらっていた僕 渡辺ヒロシですが（読んでてくれた?）、この本の制作に当たっては補佐的な役割を務め、ルールとワールドの橋渡しのような仕事をしていました。両方に少しずつ口を出す、そういう感じですね。何かあるたびに、今日は東に明日は西に、みんなの間をかけずり回る毎日は、いやぁ……たいへんだった（笑

しかしまぁ ルール、ワールド、どちらにとってもメインではない僕は、その立場のおかげでというか何というか、ルールとワールドと、両方の大ファンでもあります。

「井上君すごい、遠藤君えらい」

そう言いながらの仕事は、たいへんであっても楽しいものでした。なんたっていちばん近くに寄ることができるファンなんだぜ、楽しくないワケがないよな（笑）

ルール作ってる最中は、暇を見つけてはテストプレイをやってました。都内あちこちのコンベンションに出かけては（名古屋まで出かけたこともあったっけ 笑） 今となってはいい思い出です）、「今日は天羅万象とゆーTRPGのテストプレイをしま〜す」とか言ってマスターしてきたもんです。今、この本を手にとって読んでくれている人の中にも、テストプレイに参加してアンケートを書いてくれた人がいるんじゃないかな? その時のプレイが、この本を買ってくれる原動力になればうれしいんだけど。

「天羅」プロジェクトがスタートしてから3年近く。ようやく完成したこの「天羅万象ビジュアルブック」があれば、今まで少しずつしか伝えることができなかった、この魅力的な世界、僕があの時井上君にイラストを見せてもらった瞬間に、思いっきりシビれたこの世界を、ようやくみんなにも伝えられるんだなぁ、と思うと本当にワクワクします。

さて、みんなはこの世界を、好きになってくれるでしょうか?

渡辺ヒロシ

どうも、遠藤卓司です。"天羅万象"いかがだったでしょうか?

私が、天羅をデザインするにあたって常に意識していたことは、記憶に残るプレイを提供できるようにしようということです。記憶に残るプレイ、それを構成するのは何でしょうか? 戦闘でしょうか? すごい成功/失敗を出したことですか? 感動的なシーンでしょうか? これらのプレイに共通的に存在し、不可欠なもの、そしてシステムによって提供可能なもの、それはロールプレイなのではないでしょうか

ロールプレイをシステムによって提供することができる。こういうと、皆さんは驚かれるかもしれません。ロールプレイというものは自分のプレイヤーキャラクターやほかのプレイヤーキャラクターとの関係によって生まれるものであり、ある程度の時間を必要とする。第一、ロールプレイは、プレイヤーの自由意志によって行なわれるべきで、システムによって規定されるものではない。そう、思っていらっしゃるのでしょう

もちろん、私も規定しようなどとは思っていませんし、それを行なってはRPGとは言えません。また、昨今のRPGの量では、とても時間をかけて関係を盛り上げていくなどということはできません。私のように学校というRPGに最適な環境を失って久しい人間にはなおのことです。プレイヤーキャラクターはまさに一期一会であり、仲間は名前も知らないどこかの人々です。このような状況で、記憶に残るプレイを行なう。残念ですが、たいへん厳しいと言わざるをえません。無味乾燥な時間がただ流れていくことでしょう。

しかし、そのような状況でも熱心にロールプレイができたらどうでしょう。記憶に残る確率は上昇するのではないでしょうか。先ほど、システムによるロールプレイの規定は不可能といいました。確かに、規定はできません。しかし、システムによって、誘導することは不可能ではないのです。

アーキタイプを用意することで、自分はもとより他人のキャラクター性をすばやくつかめるようにし、システムを勉強しなくても済むように単純化してルールを減らし、"気合"に頼らなければならないようにしました。このほかにもさまざまな仕掛けが施してあります。

記憶に残るプレイを造る。"天羅万象"は、そのために先鋭化されているのです。そして、あなたが記憶に残るようなすばらしいプレイを体験することができたなら、これに優る喜びはありません。

"天羅万象"、さまざまな人々のご尽力がこのRPGを生み出してくれました。

最初のデベロッパーであるわが弟。さまざまなアイデアを提供してくれたサークルヘリオン・コートの皆さん。"天羅万象"の名づけ親たる牧山昌弘さん。最初に天羅の匂いを教えてくれた田中としひささん。天羅の風を感じてくれた読者の皆さん。全国津々浦々で、"天羅万象"のテストプレイに参加してくれた皆さん。そしてわたしが"天羅万象"をデザインする真に原始的なきっかけをくれたわが両親。最後にこの本を読んでくれているあなた

皆さんに最大の感謝を込めて。

遠藤卓司

本当によかったんだろうか?

いきなりこんな書き出しで申し訳ないが、それが今の僕の嘘偽りない正直な気持ちなのだから、しかたがない。

この本を手にとって、そしてここまで読んでくれた人の中で、僕の名前を聞いたことのある人は、ほとんどいないと思う。それもそのはず。"天羅万象"のライティングが、「自分自身の文章」を書く初めての仕事になるのだから。

"天羅万象"に関しては、企画立ち上げ前からの知人というポジションを利用して）テストプレイヤーという立場にはいたが、まさか自分が執筆者として名前をつらねることになるとは夢にも思ってなかった。

ここで正直に告白してしまうが、実は、僕は同人活動すらしたことのない、本当にズブの素人なのだ。いや、「素人だった」と言いかえておくほうが聞こえがいいか。

頭の「本当によかったんだろうか?」は、つまりそういうことなのである。

そんな僕がここまで"天羅万象"にかかわるきっかけとなったのは、5月のある日にかかってきた、渡辺ヒロシ氏からの電話だった。

「キミの書いた小説、なかなかおもしろかったんで仕事をあげよう。どうせ暇でそ?」

本当にそのとおりだった僕は、「ん、まあ……」

といつもの承諾をしてしまった。

そして、それからの約半年。僕の生活は"天羅万象"一色に染まった。仕事だから——それもある。ほかにやることもなかったから——それもある。でも、それ以上に、僕が天羅という世界に惚れ込んでしまったからだろう。

どこかで懐かしい色彩を持ちながら、実はどこにもなかった奇妙な世界。そんな世界を、一歩先にのぞき込むことができて、そこに自分の色を微妙に織り混ぜることすらできる。それどころか、日本史とのわずかな相違すら植え付けられる！　時にはたいへんなこともあったけど、本当に楽しい仕事だった

だから――願わくば、"天羅万象"がたくさん売れますように。そして、多くの人たちに見て読んで、プレイしてもらえますように

僕に小説の面白さを教えてくれた心の師匠である朝松健先生と、僕がわがままに生きているのを黙認してくれている両親、そしてこの本を手にしてくれたすべての人々に感謝を捧げつつ、このへんで筆をおくことにしよう

[illegible]

さて、この文章が誰かの目に触れているということは、とりもなおさず天羅も無事に世に生まれ出ることができたというわけだ

天羅という世界に初めて触れたのは、確か94年の春だから、考えてみれば3年近くもの時間が過ぎてしまったということになる。天羅との出会いは　僕にとっては渡辺ヒロシや遠藤君との出会いでもあったわけで、10年以上前からつきあっているような気になっていたが再び冷静に考えてみると実は3年程度のつきあいでしかない。いやはや、3年というのは短いようで実は長いものだ

そしてその3年前、自分は"いちおう"大学生だった。その後"いちおう"翻訳者になり"いちおう"PBMのマスターをやってみたり"いちおう"副編集長などという肩書きを持ったりもした。と、まあいろいろあって、死にかけたりも（笑）したのだが、今はやっぱり"いちおう"大学生をやっている。天羅はこうして世に出ることができたのに、僕はまたスタートラインに戻ってきている。もしかしたら、3年前よりも後退しているのかもしれない。

少しばかりグチになりかけたので話を引き戻そう。とにもかくにも、この3年という時間は　ただの大学生だったベーシストが、再びただの大学生に戻ってしまうだけの時間なのだ（笑）　それだけの時間が"天羅万象"というRPGには費やされている。商業という観点からみれば恐ろしくコストパフォーマンスの悪い商品ではあるが、たった今あなたが手にしているこの本は同時に作品でもある。願わくば、この3年物の作品が、かけられた時間に相当するだけの「おもしろさ」を　手にした人に伝えるものであってほしいと思う。

正直なところ、この本のライティングにかかわるつもりはなかった。そこを渡辺ヒロシに駆り出されてしまったわけだが――こう書くと、なんだか恨んでいるようにも聞こえるだろうが、そんなことはない。こうして自分の3年間を振り返ることもできたわけだし、"天羅万象"に文章という確かな形を残すことができたのだから、もちろん感謝しているのだ。彼に面と向かって言うのは非常に照れくさいので、この場をお借りして礼を言うことにしよう。また、迷惑をかけてしまったたくさんの人たちにはお詫びを。そして自分には、次の3年後に"いちおう"のついていない何かになるように命令する

さて、これからどこへゆこうか？

谷口和也

●●●……本当はこのあとがき、カッコイイのを用意していた。いつものように

僕はあとがきをカッコヨク閉めるのが結構得意なのである。だからいつも、最初にあとがきから書き始める。カッコヨイあとがきを用意して、初めて内容に手をつける

完全に本末転倒だが、これがけっこううまくいく。キチっとあとがきが決まると、他人には僕がちょっと頭良く、要領がいいように映るらしい

だから、スタッフの渡辺君とかには「いやー"天羅万象"だけは、すべてが終わってから、あとがきを書くよ」とかいっておきながら、実はカッコヨイあとがきを用意していたのだ

だが、それは消去した

なぜか、それを……その用意されたカッコヨイあとがきをここに載せるのは、なんか、こう、一番大切なものを裏切るような気がしたからだ

いや違う、そーじゃない。そう……それはきっと、この"天羅万象"ってTRPGを創ったのは……すっごくカッコワルイ理由があったからなのだ

僕にとって一時期、高校生のあの時、赤箱（あの伝説のD&Dの！）こそ、世界の中心だった。本当に本当に、それしか考えないで生きていた。ACを下げることが、20面体を振ることが、どんなことにも最優先された

それで結局、だからそういうわけで、その時の気持ちが忘れられず……忘れ難く、20代も後半になろうってのに、こんなことを始めたわけだ。

うわ、カッコワルイ。「高校時代の青春をもう一度」？　シツコイにもほどがあるってもんだ。いい歳こいて何考えてんだか。キモチワルイ

だが、本当の話。本当のはなし、"天羅万象"を創ったのは、それだけの気持ちだ。なんの広大なビジョンもなく崇高なテーマ性もない。

かけねなしの、それだけ

ただ、うれしかったのは、それは僕一人だけじゃなかったってことだ。

システムの遠藤君も、ライターの渡辺君も秦野君も谷口君も、武田さんにも、多かれ少なかれ、そんなカッコワルイ、変なコダワリがあったのだ。そして僕の変なコダワリに共感し、文句をいいながらもついてきてくれた。

変なコダワリがカタチをもって、この"天羅万象"というTRPGは生まれた。史上まれにみる「変な」世界観、「能力値なんてドラマを演じる道具でしかない」と割り切った、でも、最近あるようなドラマ主導型TRPGなんかとも違った……「妙な」システム。

その根本にあるのは"変なコダワリ"

だから、結局それがなけりゃ、物なんかつくれない。カッコワルイけどそれが事実

だから君が、このTRPGを遊ぶことで、"変なコダワリ"ってやつをほんの少しでも抱いてくれたら、これにまさることはない。

ほんと、かねねなしのそれだけのために、このTRPGはあるんだから。

井上純弌

"天羅万象"参考映像

"天羅万象"の制作過程でその成立に影響を与えた名作や、「これぞ天羅　これぞテクラメ時代劇!!」と言った作品などを、古今東西ところかくまとめてみた
興味があったら探してみてほしい　それを見て、「ああ、これが天羅か」と納得してくれれば、大成功だ

RPG編

●D&D
TSR／新和・角川書店
●シャドウラン
FASA／富士見書房
●TORG
ウエスト・エンド・ゲームズ／新紀元社
●ストーリィテラーシリーズ
ホワイトウルフ
●スペース1889
GDW
●阿修羅ファンタジー
コスモエンジニアリング
●戦国霊異伝
キラメキ
●サイバーパンク2020
R. タルソリアン／イエローサブマリン
●メタルヘッド
ホビージャパン
●ワースブレイド
ホビージャパン
●セブン=フォートレス
ホビージャパン
●ルーンクエスト
アバロンヒル／ホビージャパン
●ペンドラゴン
ケイオシアム
●トーキョーN◎VA
ツクダホビー・アスキー
●ストームブリンガー
ケイオシアム／ホビージャパン
●エルリック!
ケイオシアム／ホビージャパン
●ミュータントクロニクル
ターゲットゲームズ
●スペオペヒーローズ
ホビージャパン

映像編

[redacted]
●風雲ライオン丸
●変身忍者嵐
●激突!
●用心棒
●椿三十郎
●七人の侍
●天と地と
●秀吉
●ジパング
[redacted]
●新里見八犬伝
●戦国自衛隊
●イースト・ミーツ・ウエスト
●帝都物語
●JM
●ロボコップ
●ブレードランナー
●ハイランダー
●GUNHEAD
●ジャイアントロボ
●[redacted]
●天地無用!
●装甲騎兵ボトムズ
●機動戦士ガンダム
●妖刀伝
●カムイ外伝
●グッドモーニング・アルテア
●もののけ姫

マンガ編

●紅花血風録（RPGマガジン51,52号）
田中としひさ／ホビージャパン
●KAZE
[redacted]
●無限の住人
沙村広明／講談社
●TAKERU
寺沢武一／スコラ
[redacted]
岡田芽武／竹書房
●修羅の刻
川原正敏／講談社
●正太の寿司
寺沢大介／講談社
●X-MEN
マーヴルコミックス／小学館
●アップルシード
士郎正宗／青心社
●オリオン
士郎正宗／青心社
●鉄拳
木城ゆきと／集英社
●鉄 KUROGANE
冬目景／講談社
●ファイブスター物語
永野護／角川書店
●るろうに剣心
和月伸宏／集英社
●うしおととら
藤田和日郎／小学館
●陰陽師
岡野玲子（原作：夢枕獏）／スコラ
●バスタード!
萩原一至／集英社
●スプリガン
皆川亮二（原作：たかしげ宙）／小学館
●BLADE
伊田展彦／講談社
●考える侍
山田芳裕／講談社
●カムイ伝
白戸三平／小学館
●あずみ
小山ゆう／小学館
●カムイ外伝
白戸三平／小学館
[redacted]
横山光輝／秋田書店
[redacted]
横山光輝／秋田書店
●学園帝国俺はジュウベイ!
中平正彦（原作：広井王子）／小学館
●覚悟のススメ
山口貴由／秋田書店
●バイオレンスジャック
永井豪／日本文芸社
●北斗の拳
原哲夫（原作：武論尊）／集英社
●魔法騎士レイアース
CLAMP／講談社
●ゲッターロボ
石川賢（原作：永井豪）／大都社
●ゲッターロボ號
石川賢（原作：永井豪）／徳間書店
[redacted]
石川賢／リイド社
[redacted]
宮下英樹／集英社
●リングにかけろ
車田正美／集英社
●魁!　男塾
宮下あきら／集英社

／書籍リスト

●紅い牙Ⅶ　ブルーソネット
柴田昌弘／白泉社
●ベルセルク
三浦健太郎／白泉社
●低俗霊狩り
奥瀬サキ／白泉社
●GRAY
たがみよしひさ／徳間書店
●セイバーキャッツ
山本貴嗣／角川書店
●藤田和日郎短編集「夜の詩」
藤田和日郎／小学館
●機動警察パトレイバー
ゆうきまさみ／小学館
●人魚の森
高橋留美子／小学館
●バオー来訪者
荒木飛呂彦／集英社
●仮面ライダー
石ノ森章太郎／講談社
●強殖装甲ガイバー
[redacted]
●孔雀王
荻野真／集英社
●夜叉鴉
荻野真／集英社
[redacted]
伊東岳彦／角川書店・ホーム社
●幻想世界英雄列伝忍ザード
てんま乱丸／竹書房
●コマンダー0
富沢純／集英社
●EATER
うすね雅俊／集英社
●ブラスナックル
技来静也／白泉社
●トーキョーゲーム
青山広美／竹書房
●雷火
藤原カムイ／スコラ
●ドラゴンクエスト・ダイの大冒険
三条陸・稲田浩司／集英社
●ZMAN
西川秀明／エニックス
●ブッダ
手塚治虫／文春文庫
●あっかんべェ一休
坂口尚／講談社
●精霊使い
岡崎武士／角川書店
●風使い
鷹氏隆之／講談社
●どろろ
手塚治虫／秋田書店
●MADARA
田島昭宇／角川書店
●符法師マンダラ伝カラス
克　亜希／小学館
●キャッツアイ
北条司／集英社
●神幻暗夜行
長谷川哲也／ホビージャパン
[redacted]
川原由美子／朝日ソノラマ
●サイバー桃太郎
山田貴敏／秋田書店
●ブックス・エソテリカシリーズ
学研

[redacted]

●山田風太郎　諸作品
●宇宙の戦士
ロバート・ハインライン／早川書房
●光の王
ロジャー・ゼラズニイ／早川書房
●リングワールド
ラリイ・ニーブン／早川書房
●妖戦十勇士
朝松健／KKベストセラーズ
●ハードワイヤード
ウォルター・ジョン・ウィリアムズ／早川書房
●必殺の冥路
ウォルター・ジョン・ウィリアムズ／早川書房
●モナリザ・オーヴァドライブ
ウィリアム・ギブスン／早川書房
●紅い涙
[redacted]
●京美ちゃんの家出
[redacted]
●能無しワニ
中井紀夫／早川書房
●ガンスリンガー
スティーブン・キング／角川書店
●ガンヘッド
会川昇／角川書店
●未来放浪ガルディーンシリーズ
火浦功／角川書店
●未来は君のもの
冴木忍／富士見書房
●ユミナ戦記
吉岡平／富士見書房

電源ありゲーム

●雛
Studio Twin'kle
●ウルフファング
データイースト
●タクティクスオウガ
クエスト
●侍スピリッツシリーズ
SNK
●BURAI
リバーヒルソフト
●ファイナルファンタジー6
スクウェア
●痕
リーフ・ソフトウェア
●サイキックフォース
TAITO
●天外魔境シリーズ
ハドソン

索引 INDEX

あ行

蒼(あお)	135
明聖(あきく)	38
揚屋(あげや)	47
足軽(あしがる)	58
油売り	56
尼(あま)	122
海人(あまびと)	57
アル(天)	163
《暗式》(あんき)	71,154
イーイル(神)	158,159,160
伊守(いかみ)	38
戦(いくさ)	58
～とは	64
～の推移	63
～の終わり	64
～まで	64
プレイヤーキャラと～	65
伊遮那天(いしゃなてん)	44
意趣送り(いしゅおくり)	63
意趣返し(いしゅがえし)	63
出綱の迅内(いずなのじんない)	57
出雲(いずも)	36
伊蔵(いぞう)	62
一門(いちもん)	40
一揆(いっき)	50
一般物品	48
～の価格 都市部	48
稲尾の国(いなおのくに)	39
衣服	48
伊臥雨の乱(いぶさめのらん)	58
伊伏錬次(いふせれんじ)	61
忌篭り(いみごもり)	50
印	
隠形印(おんぎょういん)	152
外縛印(げばくいん)	150
智拳印(ちけんいん)	153
内縛印(ないばくいん)	151
被甲護身印(ひこうごしんいん)	130
摩利支天印(まりしてんいん)	153
卯月(うづき)	141
雨通穂のオニ(うづほのおに)	158
兎歩(うほ)	153
馬	49
雲斎(うんさい)	108
鋭手(えいしゅ)	64
エジャ(疾風)	164
穢土(えど)	37
榎津の国(えのつのくに)	39
厭斬(えんざん)	107
笈櫃(おいびつ)	55
＜応急手当＞	166
《珠》(おうじゅ)	71.85 90.154,170,171
武器としての～	85
～鉱山	38 90
発掘と流通	90
珠兵	61
《珠》白兵武器	91
珠刀の意味	91
珠刀装填口メカニズム	91
珠式射撃兵装	92
大戦(おおいくさ)	61
大路(おおじ)	46
白粉彫り(おしろいぼり)	87
オー	76,158
～たちの家	159
～たちの装束	159
～たちの信仰	160
～たちの生活	161
～の文化	162
～のロールプレイ	165
朧燕衆(おぼろえんしゅう)	136
朧の夕月(おぼろのゆうづき)	156
御師(おんし)	55,172
陰陽衆(おんみょうしゅう)	60
陰陽師(おんみょうじ)	20 65.71,83 86.170
さまざまな～	78
～の衣装	70
＜陰陽術＞(おんみょうじゅつ)	79 83
陰陽道(おんみょうどう)	70,78
これは陰陽道ではない	79
陰陽道システム	82

か行

街道	52
魁那山脈(かいなさんみゃく)	38
＜回避＞	66
牙炎(がえん)	106
神糸(かがいと)	137
鏡園慶(かがみえんけい)	136
神狩(かがり)	94
香利の国(かがりのくに)	40
～家臣編制図	41
～軍団支配図	59
＜格闘戦闘＞	66.89
格闘武器	89
隠れ里(かくれざと)	146
河子(かこ)	44
梶本丸馬(かじもときゅうま)	112
我是無(がぜむ)	70
桂女(かつらめ)	56
“活力”の回復	166
名代(かばね)	37.40,98
傾奇舞(かぶきまい)	46.47
カブス	115
鏑矢(かぶらや)	63
貫禄	43
神代の時代(かみよのじだい)	40
仮面	55
～と神宮家	172
蒲生堂按(がもうどうあん)	120,126
狩屋浅黄丸(かりやあさぎまる)	135
骨牌(カルタ)	46
感覚結合	72 82
～と早打ち	77
眼流(ガンリュウ)	146
“気合”	113
～の消費	82
記憶惑乱	107
鬼州(きしゅう)	38
鬼州六ヶ国	39
幾州(ぎしゅう)	38
幾州五ヶ国	39
技能	34
騎馬武者	58
肝煎(きもいり)	51
キャラクターシート	34.66,206
キャンセル	34
九鷲(クウガ)	65
傀儡(くぐつ)	22,65,134
戦闘用～	24
身代わりとしての～	135
～の買い合い	139
～のおひろめ	139
～の価値	138
～の旅	142
～の奉納	135
～のロールプレイ	142
～を育てる	138
傀儡師(くぐつし)	71 78,83.134.136
～になるには	139
九字	150
孔雀明王(くじゃくみょうおう)	124
薬売り	56
口寄せの儀(くちよせのぎ)	108
九海の都(くづみのみやこ)	44
九道一斤(くどういっこん)	70.72.170
国	37
クノイチ	145,156
軍役(ぐんえき)	51
軍役衆	40
～について	51
軍師	60
軍荼利明王(ぐんだりみょうおう)	124

携帯用筆入れ 72
解脱(げだつ) 126
外法師 12,78,83,133
玄河剣吼(げんがけんこう) 40
「遣城概要」(けんじょうがいよう) 44
幻術 137
玄武紋(げんぶもん) 150
講(こう) 48
匣ノ浦の海戦(こうのうらのかいせん) 39
甲腔(こうこう) 97
河坂党(こうさかとう) 57
降三世明王(こうさんぜみょうおう) 124
高速機動 107
香部山脈(こうべさんみゃく) 38
航路 48
業を祓う(ごうをはらう) 99
狐焔(こえん) 85
石(こく) 50
国衆(こくしゅう) 40
拵え所(こしらえどころ) 146
<蠱術>(こじゅつ) 119
貰人(こじん) 56
御神木(ごしんぼく) 136
瞽女(ごぜ) 56,142
琴鳴(ことなり) 38
護法童子法(ごほうどうじほう) 127
コムロ 113
御用商人 48
金剛機(こんごうき) 26.62 65.78.98,111
　さまざまな～ 109.110
　修羅～ 108
金剛夜叉明王(こんごうやしゃみょうおう)
124

さ行

サイコロ 34
賽子(サイコロ) 46
西臨州(さいりんしゅう) 38
西臨州六ヶ国 39
魚売り 56
さち姫 94
サムライ 6 40.61 65,71,72.78.84 93
　鬼～ 16,65,93,165
　人間以外の～ 87
　偽～ 8.65,93,119
　～陰陽師 78
　～隊 61
　～大将 61
　～の代償 86
　～変化(へんげ) 85
猿ひき 47,56
三種の神器(さんしゅのじんぎ) 40
山人(さんじん) 57
斬馬(ざんば) 86
塩売り 56
然康風(しかりこういん) 60
柵絡山(しがらみやま) 38
時間 43
《式》(しき) 62 70,71,84,170
　多くの人間で～を打つ 73
　～の作成について 79
　さまざまな～ 74
　《心珠》と～ 76
　天羅最大の～ 77
　～の永続化 76
　～の再生能力 166
　～の実体化 82
　～の能力 79
　　感知能力 79
　　気体化能力 79
　　幻覚能力 79
　　元素変換能力 79
　　再生能力 80
　　《式》破壊能力 80
　　射撃能力 80
　　時間延長 80
　　戦闘能力 80
　　打撃能力 80
　　毒生成能力 80
　　爆破能力 81
　　飛翔能力 81
　　憑依能力 81
　　変身能力 81
　～の発動まで 73
　～の早打ち 82
　～の暴走～サムライの死 87
《式札》(しきふだ) 70,72,81
　《珠》を使った～ 73
式紙(しきがみ) 72
時雨(しぐれ) 140
時刻 43
<事情通> 83
下町 46
紫電の僧尼(しでんのそうに) 145
敷童佑士(しどうゆうじ) 61
指南寺(しなんじ) 47
忍(しのび) 30,62,65,71,142
　抜ける～ 155
　～里 146
　～装束 147
　～と忍軍 144
　～の心得 155
　～の符丁 146
シノビ 40.57,144,154.157
芝居小屋 46
《紗》(しゃ) 70.71.137 160 170
シャ(大地の源) 159.160.170
射撃兵器 89
シャーラズ(絆の印) 159
洒楽斎(しゃらくさい) 78
州(しゅう) 37
宗教 37
銃槍使い(じゅうそうつかい) 28,65,168
宿場町(しゅくばまち) 52
守護地(しゅごち) 40
十歌聖(じゅっかせい) 55
修羅と解脱(しゅらとげだつ) 126
翔雲(しょううん) 141
荘園(しょうえん) 40
小者(しょうじゃ) 40
商船 48
商人 48
少年 65
情報伝達 49
庄屋(しょうや) 51
職人修業 46
[illegible]
　～の保存法 161
　特殊な～ 115
諸刑罰覚書(しょけいばつおぼえがき) 115
白拍子(しらびょうし) 56,57
城 42
真陰流(シンカゲリュウ) 148
神宮家(じんぐうけ) 37,40,72,98 126,172
　～の金剛機 172
《心珠》(しんじゅ) 71,76,96,158,171
人種(じんしゅ) 37
神社(じんじゃ) 37
神道(しんとう) 37
陣屋(じんや) 63
神来(じんらい) 39
神来山(じんらいざん) 37,38,172
神流(ジンリュウ) 148
巣(す) 114
素盞(スサノオウ) 36
宗内(すない) 38
宗内州六ヶ国 39
州内廻り(すないまわり) 40
墨壷(すみつぼ) 70
相撲(すもう) 47
　～部屋 46
税(ぜい) 40
成功 34
西方大陸 36
青龍紋(せいりゅうもん) 150
世界の果て 37
関所(せきしょ) 53
接合(せつごう) 99
　金剛機との～ 99
　<接合> 96
　～するためには 95
泉花(せんか) 137
戦闘 66
戦闘オプション 66
戦闘と回復 166
戦乱の時代 37
僧(そう) 54
　行脚僧(あんぎゃそう) 54
　虚無僧(こむそう) 54,57,122
　称名僧(しょうみょうそう) 54
　鳳凰僧(ほうおうそう) 54
　墨仙僧(ぼくせんそう) 54

明蓮僧(みょうれんそう) 54,131
＜操気術＞(そうきじゅつ) 66
総大将(そうだいしょう) 60
槍兵(そうへい) 63
僧兵(そうへい) 126
素体(そたい) 137

た行

太元帥明王(だいげんすいみょうおう) 124
太元帥法(だいげんすいほう) 121
大師会(だいしえ) 50
大社(たいしゃ) 37
大道芸人(だいどうげいにん) 47
大日如来(だいにちにょらい) 129
内裏(だいり) 44
大戦国時代(だいせんごくしだい) 37
鶴邦の鬼の乱(たかくにのおにのらん) 39
高天原樹海(たかまがはらじゅかい) 172
竹束(たけたば) 63
踏鞴師(たたらし) 55
橘花頼政(たちばならいせい) 141
多刀流(たとうりゅう) 66,68
旅 52
旅芸人 56
[illegible] 52
民の生活(たみのせいかつ) 37
ダメージ 66,166
　さまざまな～ 66
　～の影響 66
探題方(たんだいかた) 49
団十郎(だんじゅうろう) 114
地天(ちてん) 125
地天童子(ちてんどうじ) 125
地蜂(ちばち) 116
　女王～ 116
知比衆(チヒシュウ) 148
中央大陸 37
　～の情勢 39
中間(ちゅうかん) 40
　～小者衆 62
町人 45
徴兵(ちょうへい) 37
ツェ(障壁) 164
使い番(つかいばん) 61
司(つかさ) 40
突き返し 66
月日の呼称 43
月詠(つくよみ) 72
辻(つじ) 47
辻君(つじぎみ) 56
土食(つちはみ) 55
角(つの) 158,163
ディ(地) 163
ディーゴ(大地の意志) 159
ディム・イン 159
テェーライ(神の力，神通力) 163
　特別な～ 164
手形(てがた) 53
手柄と褒賞 64
鉄叉(てさざ) 38
木偶使い(でくつかい) 56
テツ 113
鉄山師(てつざんし) 55
出目(でめ) 34
寺 47
天孫降臨(てんそんこうりん) 37
天羅(てんら) 37
天礼手形(てんれいてがた) 172
堂安道斎(どうあんそうさい) 57
闘犬(とうけん) 46
東州(とうしゅう) 38
東州四ヶ国 39
道祖神(どうそじん) 47
東方大陸 37
投与コスト(とうよこすと) 113
動力筒(どうりょくとう) 96,171
戸川蘭白(とがわらんぱく) 112
鴇翼の光了(ときつばのみりょう) 144
常磐大陸(ときわたいりく) 36
土豪(どごう) 51
外様(とざま) 40
土地 37
飛狗(とびいぬ) 154
飛び道具
　複数発射のボーナス 66
鳶の又佐(とびのさすけ) 62
土俵場(どひょうば) 46
巴(ともえ) 71,86
豊名ケ原の合戦(とよながはらのかっせん) 58
鳥越の国(とりごえのくに) 39
度量衡(どりょうこう) 43
問屋(とんや) 48

な行

長屋(ながや) 46
名主(なぬし) 51
難易度(なんいど) 34
　～表 34
南望(なんぼう) 38
南望州八ヶ国 39
南方大陸 36
仁瀬(にせ) 38
仁瀬の港町 38
忍者
　支配システム 147
＜忍術＞(にんじゅつ) 71,78,144,154
　～で使う道具(忍具) 148
　～の七つ道具(ななつどうぐ) 147
　～の開祖幻幽斎(げんゆうさい) 148
　忍術リスト 149
　　息吹きの術(いぶきのじゅつ) 150
　　煙霧の術(えんむのじゅつ) 153
　　四囲隠形の術(しいおんぎょうのじゅつ)
152
　　人蟲の術(じんこのじゅつ) 156
　　爆雷包の術(ばくらいほうのじゅつ)
149,150
　　飛天鳶影の術(ひてんとびかげのじゅつ)
151
　　憑鬼の術(ヒョウキのじゅつ) 149
人別帳(にんべつちょう) 44
ヌサ(孤) 163
禰宜(ねぎ) 55
ねらい打ち 66
農民 50
能力値 34

は行

伯仙の国(はくせんのくに 39
博打(ばくち) 46
＜白兵戦闘＞(はくへいせんとう) 66,89
白兵戦武器(はくへいせんぶき) 89
ハサミ 113
ハズレ 114
旅籠町(はたごまち) 46
旗本(はたもと) 60
八部衆(はちぶしゅう) 126
八芒(はちぼう) 150
鳩羽(はとば) 155
煩賀党(ばんがとう) 57
番匠(ばんしょう) 55
判定(はんてい) 34
　一般行動判定 34
　基本判定 34
　対抗判定 34
　命中判定 66,89
ヒイロ金(かね) 171
日高見大陸(ひだかみたいりく) 37
必殺の一撃(ひっさつのいちげき) 66
美髑銃叉(びどうしゅうざ) 61
百人斬り(ひゃくにんぎり) 39
百人弓兵長(ひゃくにんゆみへいちょう) 61
白虎紋(びゃっこもん) 150
漂白の人々(ひょうはくのひとびと) 57
ヒラキ 113
不意討ち 66
封術(ふうじゅつ) 149,154
風水師(ふうすいし) 90
武器 88
奉行(ぶぎょう) 42
　軍奉行(いくさぶぎょう) 60
　珠奉行(おうじゅぶぎょう) 42
　荷駄奉行(かだぶぎょう) 60
　勘定奉行(かんじょうぶぎょう) 42
　金山奉行(きんざんぶぎょう) 42
　銀山奉行(ぎんざんぶぎょう) 42
　旗奉行(はたぶぎょう) 60

町奉行(まちぶぎょう) 42
槍奉行(やりぶぎょう) 60
弓奉行(ゆみぶぎょう) 60
副将(ふくしょう) 60
負傷ゲージ 66,166
ヨロイとヨロイ乗りの～ 166
負傷の影響 66
敷設砲(ふせつほう) 63
譜代(ふだい) 40
不堕落(ふだらく) 126
仏教(ぶっきょう) 37,120
仏師(ぶっし) 38
仏珠(ぶつじゅ) 123
不動明王(ふどうみょうおう) 124
不動明王拳(ふどうみょうおうけん) 不動明王拳士→法師
船無(ふなし) 38
船 48
平民(へいみん) 45
方位 43
法会寺(ほうえでら) 47
鳳凰宗(ほうおうしゅう) 37,120,122
～の教義史 122
～の歴史 122
鳳凰寺(ほうおうじ) 120
奉加(ほうが) 38,39,125
奉公人(ほうこうにん) 46
法師(ほうし) 10,65,120,133,142
鬼～ 14,65,165
陰陽～ 127
外法師 12,78,83,133
旅する～ 123
琵琶～ 55,131
鳳凰宗～ 122
～のロールプレイ 133
<法術>(ほうじゅつ) 66,133
法術ルール&チャート 132
方術師(ほうじゅつし) 44
鋒銃州(ほうせんしゅう) 38
法力(ほうりき) 121
宝林(ほうりん) 127
北栄(ほくえい) 128
墨仙(ぼくせん) 121,128,130
墨仙宗(ぼくせんしゅう) 37,128
歩楯(ほだて) 63
本陣(ほんじん) 60

ま行

魔王尊(まおうそん) 44
間空仁堂(まくうにんどう) 129
町里(まちざと) 146
祭り 50
マトメ 114
真魚(まな) 140
摩利支天(まりしてん) 124
帝(ミカド) 37
見切り(みきり) 66
汀の石州(みぎわのせきしゅう) 155
巫女(みこ) 99
御子柴勒戯斎(みこしばろっきさい) 146
首級(みしるし) 64
道々の者(みちみちのもの) 54
御堂競馬(みどうきょうま) 91
水無月(みなつき) 134
身分制(みぶんせい) 41
都(みやこ) 44
明蓮経(みょうれんきょう) 131
明蓮宗(みょうれんしゅう) 37,131
明蓮導師(みょうれんどうし) 121,131
巳狼党(みろうとう) 53
三輪誠一郎時安(みわせいいちろうときやす) 139
無縁の民(むえんのたみ) 54
蟲(むし) 112
伊丹蟲(いたみむし) 116
牙爪蟲(がそうちゅう) 116
丸害蟲(きゅうかんちゅう) 116
鋼化結線蟲(こうかけっせんちゅう) 116
拘束蟲(こうそくちゅう) 116
再生蟲(さいせいちゅう) 116,166
心眼蟲(しんがんちゅう) 116
女王再生蟲(じょおうさいせいちゅう) 116
戦鬼蟲(せんきちゅう) 116
甲蟲(はがねむし) 116
不死蟲(ふしちゅう) 116,166
～を探す 113
～を捕まえる 113
蟲使い(むしつかい) 18,65,112,119
医師としての～ 112
行商人としての～ 114
～と[共感] 113
～の道具 113
～のネットワーク 114
～のロールプレイ 119
睦込(むつごめ) 39
〈明鏡〉(めいきょう) 49,55,95,98,108,172
～下端の儀(めいきょうかしのぎ) 98
～の量 99
～のネットワーク 99
本里(もとざと) 146
百津(ももつ) 38

や行

八尾州山脈(やおすさんみゃく) 38
八百比丘尼(やおびくに) 36
ヤクザ者 44
八州大陸(やしまたいりく) 37
邪俣大蛇(ヤマタノヲロチ) 36
山伏(やまぶし) 129
柚姫(ゆずき) 65
弓兵(ゆみへい) 61
ヨセ 113
ヨロイ 61,62,78,94,98
さまざまな～ 100
野～(のよろい) 104
～と金剛機の負傷の回復 166
～との接合 96
～の整備と修理 97
～の中で死ぬ 104
ヨロイ鍛冶(よろいかじ) 71,78,83,97
ヨロイ狩り(よろいがり) 4,40,65,105,168
ヨロイ大将(よろいたいしょう) 61
ヨロイ乗り(よろいのり) 65,95,105
ヨロイ乗り&ヨロイ(人型) 2
元ヨロイ乗り(もとよろいのり) 104
ヨロイ用兵装(よろいようへいそう) 102

ら行

羅索(らさく) 106
ラズーティーゴ 160
ラーティーゴ 160
螺鈿造り(らでんづくり) 55
蘭花(らんか) 136
六道(りくどう) 52
龍桜山脈(りゅうおうさんみゃく) 38
龍鱗州(りゅうりんしゅう) 38
龍鱗州六ヶ国 39
緑光(りょうこう) 127
領主(りょうしゅ) 37,98
領地(りょうち) 37
輪廻法(りんごほう) 127
留守居役(るすいやく) 42
ルーティラエ(管理者) 160
瑠璃姫(るりえ) 36
霊彩(れいさい) 140
霊力(れいりょく) 71,73,154,156,170
～の回復 166
連歌師(れんかし) 65
労役(ろうえき) 40
ろくろ師(ろくろし) 55

わ行

淮覇水軍(わいばすいぐん) 36
若武者(わかむしゃ) 65
分け里(わけざと) 146

GM 34
PC 34

Credits

[TXT]
井上純弌
遠藤卓司
秦野啓
谷口和也
渡辺ヒロシ

[Cover]
井上純弌

[Archetype]
秋森光明

[Illustration]
井上純弌 キャラクター、ヨロイ 命剛機
見城健也 草紙、NPC
秋森光明 式の発動
島村昌孚 鄙 世界
田口勝之(倫雅) ロールプレイ
藤井英俊 鳳凰宗
山田雅朗 鬼 式、鬼 世界
山中官兵衛 鬼、武器、単仙宗 剛建宗、世界、NPC

[Cartoon]
C-SHOW

[Figure]
白石英氏 地図
渡野光明 印 建物

[Design/Layout]
熊倉且道

[Edit]
武田峻裕

天羅万象ビジュアルブック

1997年1月1日　初版発行

天

HYPER ORIENTAL FANTASY

キャラクター名　：
性別　：
年齢　：
アーキタイプ　：
プレイヤー名　：

	能力値	状態
＜体力＞		（　　）
＜敏捷＞		（　　）
＜知覚＞		（　　）
＜知力＞		（　　）
＜心力＞		（　　）
＜共感＞		（　　）

軽傷：　：□□□□□□□□□□□□□□□□
重傷：　：□□□□□□□□□：＋１
致命：　：□□□□：＋２（活力減少）
死亡：１：□：＋３

—肖像画、または家紋—

活力	霊力	気合	業	宿業
/	/		/	/

——戦闘系——	無初中上特	——精神系——	無初中上特	——知識系——	無初中上特
汎〈回避〉	●○○○○	汎〈意志力〉	●○○○○	汎〈応急手当〉	●○○○○
汎〈格闘戦闘〉	●○○○○	専〈接合〉	○○○○○	専〈偽造〉	○○○○○
汎〈射撃戦闘〉	●○○○○	汎〈軍事〉	●○○○○	専〈芸事〉	○○○○○
汎〈白兵戦闘〉	●○○○○	汎〈話術〉	●○○○○	専〈作法〉	○○○○○
——肉体系——	無初中上特	——術法系——	無初中上特	汎〈事情通〉	●○○○○
汎〈運動〉	●○○○○	専〈陰陽術〉	○○○○○	専〈帝王学〉	○○○○○
汎〈隠身〉	●○○○○	専〈傀儡術〉	○○○○○	——その他——	無初中上特
汎〈観察〉	●○○○○	専〈蟲術〉	○○○○○	専〈神術〉	○○○○○
汎〈騎乗〉	●○○○○	専〈神通力〉	○○○○○	〈　　〉	○○○○○
汎〈耐性〉	●○○○○	専〈操気術〉	○○○○○	〈　　〉	○○○○○
汎〈追跡〉	●○○○○	専〈法術〉	○○○○○	〈　　〉	○○○○○
専〈早業〉	○○○○○	専〈忍術〉	○○○○○	〈　　〉	○○○○○

	武器名	武器修正	射率	射程	装填数
□					
□					
□					
□					
□					

HYPER ORIENTAL FANTASY

羅

HYPER ORIENTAL FANTASY

そはいかなるものか？（因縁・過去を記入せよ）

□ タイプ ： 初中上特：
□ ：●○○○○：
□
□ ：●○○○○：
□
□ ：●○○○○：
□
□ ：●○○○○：
□
□ ：●○○○○：
□
□ ：●○○○○：
□
□ ：●○○○○：
□
□ ：●○○○○：
□

所持品

□
□
□
□
□
□
□
□

メモ

□
□
□
□
□
□
□
□

気合の使用法

サイコロのブースト（判定の前）
１ポイントにつき１個、判定に使用するサイコロを増やす。

技能のブースト （判定の前）
３ポイントにつき１段階、技能の段階を上昇させる。最高は上級まで。

追加行動 （判定の前）
１ポイントで、誰かの行動に割り込む。

成功数のブースト （判定の後）
３ポイントにつき１個､成功数を増やす。

能力値の上昇 （いつでも）
（現在の能力値＋1） ×3ポイント

技能/因縁の段階の上昇 （いつでも）
→初級：５ポイント/専門技能は要師匠
→中級：10ポイント
→上級：20ポイント
→特級：40ポイント/要"何か"

※因縁は業を消費して取得/段階上昇する。

HYPER ORIENTAL FANTASY

9784894251526

1910076025007

ISBN4-89425-152-3 C0076 P2500E

定価2,500円（本体価格2,427円）

【出版元】ホビージャパン